



FÉDÉRATION ROYALE BELGE DE BILLARD ASBL

RÈGLEMENTS SPORTIFS 5-QUILLES

Siège : Martelarenplein 1 – 3000 LEUVEN



Numéro d'entreprise :
0409.579.332

REGLEMENTS SPORTIFS

5 - QUILLES

06/06/2021

REG.06

Date : 06-06-2021

Version : 2

SINCE 1680
Simonis
SIMONIS CLOTH

VERHOEVEN  BILJARTS
Breaking records since 1973

 aramith 
BILLIARD BALLS

Table des matières

1.	REGLES DE JEU	3
1.1.	Dispositions générales.....	3
1.1.1.	Application des règles	3
1.1.2.	Billard - bande - drap.....	3
1.2.	But du jeu	3
1.3.	Attribution des points.....	4
1.4.	Début de la partie	4
1.5.	Tirage à la bande	4
1.6.	Position de départ - bille de jeu (voir schéma).....	4
1.7.	Pause en cours de partie	5
1.8.	Abandon en cours de partie	5
1.9.	Fin de partie - points de partie et de « set »	5
1.10.	Prescriptions particulières	6
1.10.1.	Billes en contact.....	6
1.10.2.	Billes sautant hors du billard.....	6
1.10.3.	Renversement des quilles	6
1.10.4.	Bille libre	7
1.10.5.	Zone de pied	7
1.10.6.	Indication de la bille.....	7
1.10.7.	Place du joueur	8
1.10.8.	Repères sur le billard	8
1.10.9.	Temps limite d'exécution d'un tir.....	8
1.11.	Les fautes.....	8
1.11.1.	Les fautes par le joueur.....	8
1.11.2.	Faute non imputable au joueur	9
1.12.	Dispositions finales.....	9
1.12.1.	Infractions	9
1.12.2.	Mise en application et abrogation.....	9
1.13.	Annexes	10
1.13.1.	Les quilles – schéma 1.....	10
1.13.2.	Emplacement des quilles – schéma 2	10
1.13.3.	Saut de bille joueuse – schéma 3.....	10
1.13.4.	Le billard – schéma 4	10
2.	ORGANISATION DES COMPETITIONS	11
2.1.	Compétitions individuelles	11
2.1.1.	Définition des zones	11
2.1.2.	Finale nationale	11
2.1.3.	Arbitrage et direction sportive.....	11
2.1.4.	Finale zonale ou qualification finale nationale.....	11
2.1.5.	Direction de jeux	12
2.1.6.	Délégation CE, CM 5-quilles individuel.....	12

2.1.7.	Délégation 5-quilles par équipe pour CE, Cpe d'Europe ou CM.....	12
2.2.	IN5Q (Interclub National Cinq Quilles).....	12
2.2.1.	Participants.....	12
2.2.2.	Composition des équipes.....	13
2.2.3.	Déroulement.....	13
2.2.4.	Inscriptions - Composition des équipes.....	13
2.2.5.	Classement général.....	14
2.2.6.	Prix.....	14
2.2.7.	Composition des groupes.....	14
2.2.8.	Réclamations.....	14
2.2.9.	Amendes. (Voir « vade-mecum » finances).....	14
2.2.10.	Résultats et feuille récapitulative.....	14
2.2.11.	Dispositions particulières.....	14
2.2.12.	Arbitrage.....	14
2.3.	Tenue vestimentaire.....	15

1. REGLES DE JEU

1.1. Dispositions générales

1.1.1. Application des règles

1. Ces règles complètent les règlements existants de la FRBB pour la discipline « 5 quilles ». Elles sont applicables à tous les championnats et tournois à ce mode de jeu.
2. Pour les cas non expressément prévus dans les présentes règles, les statuts et autres règlements de la FRBB sont applicables.
3. Les cas non prévus, ni par les présentes règles, ni par les autres règlements de la FRBB, ainsi que les cas de force majeure, seront réglés par le délégué officiel, après consultation du délégué officiel de la fédération organisatrice et du directeur du tournoi.

1.1.2. Billard - bande - drap

1. Les matchs seront joués sur les billards de grand format (2.84 x 1.42).
Les règles générales concernant les billes, draps et hauteurs de bandes, sont applicables.
2. Bille joueuse = bille avec laquelle le joueur doit jouer à la reprise.
3. Bille adverse = bille (jaune ou blanche) qui doit être touchée par la bille joueuse.

1.2. But du jeu

1. Le but du jeu consiste à atteindre le nombre de points fixé par la FRBB. Le joueur atteignant, en premier la distance fixée, remporte la partie. Si, lors du dernier coup, cette limite est dépassée, le nombre total des points est ramené à la distance fixée. Le nombre de points à atteindre **peut être** joué, soit sur une distance unique, soit sur plusieurs « sets » en nombre impairs.
2. Les joueurs jouent, alternativement, coup par coup.
3. Les joueurs reçoivent les points réalisés, si le coup est régulier. Aucun point n'est attribué, en cas d'exécution correcte, sans réalisation de point. Le joueur, commettant une faute, est pénalisé de points de faute, lesquels sont attribués à son adversaire.
4. Le coup est valable et rapporte des points à son exécutant :
 - a. Lorsque la bille joueuse touche la bille adverse et envoie celle-ci dans les quilles.
 - b. Lorsque la bille joueuse touche la bille adverse, ensuite la bille rouge, puis envoie dans les quilles la bille adverse et/ou la bille rouge.
 - c. Lorsque la bille joueuse touche la bille adverse, laquelle touche ensuite la bille rouge, et que la bille adverse et/ou la bille rouge va/vont dans les quilles.
 - d. Lorsque la bille joueuse touche la bille adverse, puis la bille rouge, laquelle est également touchée par la bille adverse et que, la bille adverse et/ou la bille rouge va/vont dans les quilles.
 - e. Lorsque la bille joueuse touche la bille adverse puis la bille rouge.
 - f. Lorsque la bille joueuse touche la bille adverse et que, celle-ci touche ensuite la bille rouge.
 - g. Lorsque la bille joueuse touche la bille adverse puis la bille rouge, et que sur ce même coup, la bille adverse touche également la bille rouge.
5. Le coup est valable, mais ne procure aucun point, lorsque dans l'exécution de son coup, le joueur ne touche que la bille adverse et que cette dernière ne touche, ni les quilles, ni la bille rouge.
6. Le coup n'est pas valable et attribue des points à l'adversaire, si :
 - a. Il ne touche pas la bille adverse.
 - b. Avant de toucher la bille adverse, il touche la bille rouge et/ou fait tomber une ou plusieurs quilles.
 - c. Après avoir touché la bille adverse, la bille joueuse fait, également, tomber des quilles, cela même si la bille adverse et/ou la bille rouge fait, également, tomber des quilles.
 - d. Il joue avec la bille de l'adversaire.

- e. Il commet l'une ou l'autre des fautes citées à un autre chapitre (points réalisés ou non pendant le coup concerné).

1.3. 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 (rouge) vaut 4 points.
 - c. La quille centrale (rouge) abattue seule, château de quilles complet ou non, vaut 10 points.
2. La valeur des points de carambolage est la suivante :
 - a. Le carambolage de la bille joueuse sur la bille adverse, puis sur la bille rouge vaut 4 points.
 - b. Le carambolage par « casin » vaut 3 points (lorsque la bille joueuse, après avoir touché la bille adverse, envoie la bille adverse sur la bille rouge).
Seule la première réalisation d'une des dispositions ci-dessus est prise en considération pour l'attribution du nombre de points de carambolages (pas de cumul pour a et b).
3. Le total des points, réalisés dans un même coup, est la somme des points de quilles et de carambolage.
4. La valeur des points de faute est indiquée au chapitre correspondant.
5. Si dans un même coup, des points corrects et des points fautifs sont réalisés, la totalité de ces points obtenus est attribuée à l'adversaire.
6. Si l'arbitre déclare le coup valable et que des points positifs sont réalisés ou non, il l'annonce conformément aux règles d'arbitrage. Il annonce, en cas de points fautifs, le nombre de points qui est comptabilisé à l'adversaire.

1.4. Début de la partie

Voir Article 8.4 des règlements d'arbitrage

1.5. Tirage à la bande

Voir Article 8.5 des règlements d'arbitrage.

1.6. Position de départ - bille de jeu (voir schéma)

1. Les billes sont placées par l'arbitre :
 - a. La bille blanche joueuse doit exécuter le coup de départ, librement, dans la partie inférieure du billard.
 - b. La bille adverse (bille blanche pointée ou jaune) sur la mouche haute, près de la petite bande supérieure.
 - c. La bille rouge sur la mouche mi- haute, au milieu de la partie supérieure du billard.
2. Le joueur, qui doit effectuer le premier coup, joue avec 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 joueur doit la jouer de telle façon qu'elle aille toucher la bille de l'adversaire (blanche pointée ou jaune).
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, l'adversaire continue la partie avec la bille blanche pointée ou de couleur jaune.
6. Au moment du tir de départ le joueur doit avoir le ou les pieds qui touchent le sol, totalement à l'intérieur du prolongement des grandes bandes.

7. Dans le cas, d'une partie par « set », il y a alternance du joueur commençant le « set », cela sans distinction du nombre de « sets » à jouer.
8. Quel que soit le mécanisme de la partie, les joueurs conservent la même bille pour toute la durée de la partie.
9. Dans le cas, où un joueur 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 joueur.

1.7. Pause en cours de partie

En cas d'une partie en 3 sets, une pause sera autorisée à la fin du deuxième set. En cas d'une partie en 5 sets, une pause sera accordée à la fin du deuxième et à la fin de quatrième set.

Pendant une pause, un changement d'arbitre pourra se faire.

1.8. Abandon en cours de partie

Un joueur qui quitte le jeu pendant un match, sans autorisation de l'arbitre, perd la partie par ce geste. Le cas de force majeure, survenant en cours de compétition, sera apprécié par le délégué officiel.

Tout joueur qui refuse de continuer la partie après injonction de l'arbitre, est exclu du championnat.

1.9. Fin de partie - points de partie et de « set »

1. Une partie consiste en un certain nombre de points (distance de jeu) à effectuer, qui est fixée par la FRBB.
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 joueur n'a pas effectué le nombre de points requis.
3. Dans le cas d'une partie jouée par « set », les dispositions suivantes sont applicables :
 - a. Dès qu'un des joueurs a atteint le nombre de points fixés pour un « set », celle-ci est terminée et il en est le vainqueur.
 - b. Dès qu'un joueur a remporté le nombre de « set » nécessaire (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 « sets », les points de partie et de « set » sont attribués à la fin de la partie, comme suit :

Résultats Sur 3 sets	Vainqueur		Perdant	
	Points de match	Point de sets	Points de match	Point de sets
2 – 0	1	3	0	0
2 – 1	1	2	0	1

5. Dans le cas d'une partie au meilleur de cinq « sets », les points de partie et de « set » sont attribués à la fin de la partie, comme suit :

Résultats Sur 5 sets	Vainqueur		Perdant	
	Points de match	Point de sets	Points de match	Point de sets
3 – 0	1	5	0	0
3 – 1	1	4	0	1
3 – 2	1	3	0	2

6. Le classement est effectué selon :
 - a. Les points de match.
 - b. Les points de « set ».
 - c. La moyenne générale (le nombre de points réalisés divisé par le nombre de points adverses).
 - d. La moyenne particulière

1.10. Prescriptions particulières

1.10.1. Billes en contact

1. Lorsque la bille joueuse est en contact avec une des deux billes, ou avec les deux, le joueur n'a pas le droit de jouer, directement, sur cette ou ces billes.
2. Lorsque la bille joueuse est en contact avec une bande, le joueur n'a pas le droit de jouer, directement sur cette bande.
3. Pour l'exécution des coups concernés par les points 1 et 2, le joueur doit jouer en détachant par bricole ou massé, de manière à ne pas faire bouger la ou les billes en contact. Il n'y a pas de faute si la bille en contact bouge, uniquement, du fait qu'elle perde le point d'appui, que, éventuellement, lui donnait la bille joueuse.

1.10.2. Billes sautant hors du billard

1. Une bille est réputée sautée du billard si elle est tombée hors encadrement ou qu'elle a touché le bois de l'encadrement.
2. Le fait de faire sauter une bille hors du billard constitue une faute et est traité comme tel.
3. Lorsqu'une ou plusieurs billes sautent hors du billard, seule la ou les billes sautées sont remises par l'arbitre, pour un coup "bille libre", comme suit :
 - a. Si la bille qui sort du billard est la bille joueuse, elle est placée, par l'arbitre, sur la mouche près de la courte bande, dans la partie du billard opposée à la bille du joueur 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 adverse sort du billard, elle est placée, par l'arbitre, pour un coup « bille libre », dans la partie du billard opposée à la bille du joueur qui vient d'exécuter le coup.
 - c. Si la bille rouge sort du billard, 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 joueur, pour un coup « bille libre », dans la partie du billard opposée à la bille du joueur qui vient d'exécuter le coup.
 - d. Pour l'exécution des points a. à c. ci-dessus, le joueur concerné bénéficie, également, des possibilités de l'article 1.10.4-5, concernant la « bille libre ».

1.10.3. 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 par une autre quille est également considérée comme abattue. Lorsqu'une bille pousse une quille déjà abattue et que cette quille abat d'autres quilles, le nombre total de points est crédité à :
 - a. Le joueur si la bille responsable était la bille de l'adversaire ou la bille rouge.
 - b. L'adversaire si la bille responsable était la bille du joueur. Il n'y aura pas de points de pénalité ni de bille libre.
3. Si une quille est déplacée mais reste debout, elle sera considérée comme renversée seulement si elle a été traînée complètement hors de sa position initiale. 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 pris en compte.
4. Si une quille, appuyée contre la bille du joueur, tombe **pendant le coup**, elle sera considérée comme abattue. Le coup ne sera pas n'est pas valable, et l'adversaire reçoit tous les points marqués plus 2 points de pénalité et une bille libre.
 5. Si une quille, appuyée contre une bille autre que la joueuse, bouge au moment où la bille d'appui est projetée dans la direction opposée à celle de l'appui, elle est considérée comme renversée.
 6. Si une quille bouge seule ou pour une raison étrangère au joueur, l'arbitre, si c'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 le point 3 ci-dessus, tant positifs que négatifs.
 7. 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 pour le coup suivant.

1.10.4. Bille libre

1. Lorsqu'une faute, selon l'article 11.1.3 et suivants, a été commise, le joueur 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 joueur, qui monte au jeu, et la pose librement dans la partie du billard opposée à la position de la bille du joueur qui vient d'exécuter le coup, laquelle reste à sa position.
3. Le joueur concerné prend alors sa bille, posée par l'arbitre, la place à son gré en se servant uniquement de la queue, dans cette partie du billard. Aucune partie de cette bille ne doit dépasser la ligne médiane du billard.
4. Si la bille adverse se trouve exactement à cheval sur la ligne médiane, alors la bille joueuse est placée dans la partie inférieure du billard, comme pour le coup de départ.
5. Le joueur 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, et dans ce cas la bille joueuse est placée dans l'autre moitié du billard.
6. Si le joueur 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.
7. Au moment du tir « bille libre », le joueur doit avoir le ou les pieds qui touchent le sol, entièrement, à l'intérieur du prolongement des grandes bandes.

1.10.5. Zone de pied

Pour le coup de départ et le coup « bille libre » le joueur doit avoir le ou les pieds qui touchent le sol, entièrement à l'intérieur du prolongement des grandes bandes.

1.10.6. Indication de la bille

Sur demande du joueur, l'arbitre **ne peut pas** lui indiquer sa bille. Le tableau de marquage devra être équipé d'un dispositif signalant le joueur qui joue avec la bille pointée ou jaune.

De même, l'adversaire ne peut pas avertir le joueur en place qu'il va jouer avec la mauvaise bille. S'il le fait, le joueur en place sera crédité de 2 points de pénalité et d'un tir de « bille libre ».

1.10.7. Place du joueur

Le joueur, au repos, 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 sont un siège et/ou une limite à ne pas dépasser marquée sur le sol.

1.10.8. Repères sur le billard

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

1.10.9. Temps limite d'exécution d'un tir

1. Le joueur dispose d'un maximum de 40 secondes pour exécuter un tir. Le temps court dès que l'arbitre a terminé la remise en place des quilles et/ou des billes, ou dès que les billes se sont arrêtées après le coup précédent.
2. Si après le délai de 40 secondes, le joueur n'a pas exécuté son tir, il est sanctionné d'une pénalité de 2 points, qui sont attribués à son adversaire. Dès cet instant, il dispose d'un dernier délai de 20 secondes pour exécuter son tir. Si le tir n'est pas exécuté dans ce second délai, le joueur est sanctionné d'une nouvelle pénalité de 2 points, attribués à son adversaire. A ce moment, immédiatement la main passe à son adversaire, qui reprend le jeu dans la position où les billes et les quilles se trouvent.
3. Dans les matches individuels, avec un seul set, tout joueur peut demander à l'arbitre un "temps supplémentaire" pendant le match avant l'expiration des 40 secondes. L'arbitre redémarrera le dispositif électronique à la fin du délai de 60 secondes et relancera la procédure.
4. Dans les matches individuels composés de plusieurs sets, chaque joueur ne peut demander à l'arbitre qu'un seul "temps supplémentaire" dans chaque set avant l'expiration des 40 secondes ; dans ce cas, l'arbitre redémarre le dispositif électronique après 60 secondes en relançant la procédure.
5. Dans les doubles, chaque joueur a 60 secondes pour effectuer le tir : si le joueur sort des 60 secondes sans avoir tiré, le couple sera pénalisé de 2 (deux) points attribués à l'adversaire avec l'ajout de la "bille libre".
6. Dans les doubles, chaque couple ne peut demander à l'arbitre qu'un seul "temps supplémentaire" au cours de chaque set ou match pendant les 60 secondes : dans ce cas, l'arbitre réactivera le dispositif électronique à la fin des 60 secondes et recommencera la procédure.
7. Sans le chronomètre électronique de secondes en fonctionnement :

Si un joueur perd trop de temps pour un tir ou pour chaque tir, afin de s'assurer que le match se déroule à un rythme raisonnable et que le match se termine dans un délai acceptable, l'arbitre aura le droit d'inviter le joueur à faire un choix plus rapide et de l'exécuter. Avec le deuxième avertissement, l'arbitre doit pénaliser le joueur avec deux points et « bille libre » à l'adversaire. Si le joueur persiste dans ce comportement, l'arbitre demandera l'intervention du directeur sportif, qui décidera de l'exclusion du joueur.

1.11. Les fautes**1.11.1. Les fautes par le joueur**

1. Les fautes ajoutent des points au total des points qui pourraient être réalisés dans un même coup. Dans ce cas, le total des points obtenus est attribué à l'adversaire du joueur fautif. Si, dans l'exécution de son coup, le joueur commet plusieurs fautes, la valeur des points de chaque faute n'est pas 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 joueuse, après avoir touché correctement la bille de l'adversaire, va dans les quilles - indiqué par « quilles ».
3. Il y a faute, avec coup "bille libre" pour le joueur 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 carambolages obtenus :
 - a. Si l'arbitre constate que le joueur ne joue pas avec sa bille - indiqué par « mauvaise bille ».
 - b. Si le joueur 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)

- c. Si le joueur renverse une ou plusieurs quilles avant d’avoir touché la bille adverse – indiqué par « quilles ».
 - d. Si le joueur ne touche pas la bille adverse - indiqué par « bille adverse ».
 - e. 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).
 - f. Si le joueur joue avant que les trois billes soient immobiles - indiqué par « billes en mouvement ».
 - g. Si le joueur fait usage pour jouer d’une partie quelconque de la queue autre que le procédé – indiqué par « procédé ».
 - h. Si le joueur, dans l’attaque de sa bille pour l’exécution du coup, touche plus d’une fois - indiqué par « touché ».
 - i. Si le joueur touche ou déplace une bille ou une quille pour enlever un corps étranger qui y adhère, au lieu de demander à l’arbitre de le faire - indiqué par « touché ».
 - j. Si le joueur 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 ».
 - k. Si le joueur 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 ».
 - l. Si au moment où le joueur attaque 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’un ou des pieds - indiqué par « pied ». L’usage de chaussures spéciales n’est pas admis.
 - m. Si dans le placement de la bille de jeu pour l’exécution du coup de départ ou d’un coup « bille libre », le joueur touche cette bille avec autre chose que la queue et/ou la touche avant que l’arbitre l’ait placée - indiqué par « touché ».
 - n. Si la bille du joueur saute par-dessus les quilles et/ou la bille rouge, avant d’avoir touché la bille de l’adversaire - indiqué par « saut de bille ».
4. 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 (Annexes – schéma 3).
- a. Si le joueur, exception faite de l’attaque de sa bille pour l’exécution du coup, touche l’une des billes ou des quilles, avec une partie de la queue, la main ou un objet quelconque - indiqué par « touché ».
 - b. Si le joueur queue, indiqué par « queue ».

1.11.2. Faute non imputable au joueur

Toute faute provoquée par une tierce personne, arbitre compris, entraînant un déplacement involontaire des billes ou des quilles, n’est pas imputable au joueur. Dans ce cas, les billes et les quilles sont remises 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.

1.12. Dispositions finales

1.12.1. Infractions

Toute infraction aux présentes règles sera traitée conformément aux dispositions statutaires relatives aux règles disciplinaires.

1.12.2. Mise en application et abrogation

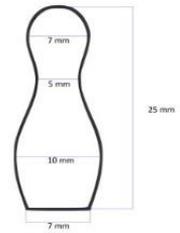
Le présent règlement est édicté par la CEB sur base des dispositions statutaires en vigueur et du règlement afférent de l’UMB. Il est applicable à la FRBB à partir de l’approbation de ce règlement.

1.13. Annexes

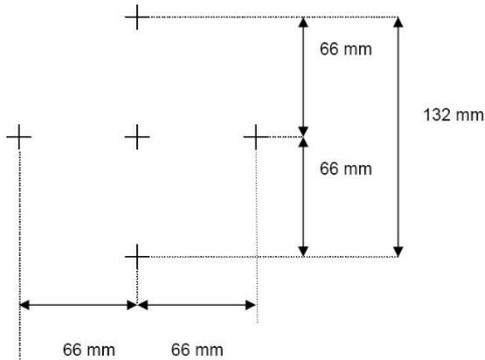
1.13.1. Les quilles – schéma 1

Les quilles sont au nombre de cinq. Quatre de ces quilles sont blanches (ou jaunes) et celle placée au centre est rouge (ou orange). Elles sont toutes de forme et dimensions identiques.

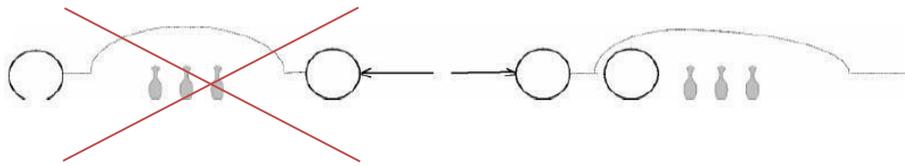
Les quilles ont une hauteur de 25mm. Le diamètre est de 6mm à la tête, de 10mm à l'endroit le plus large et de 7mm à la base.



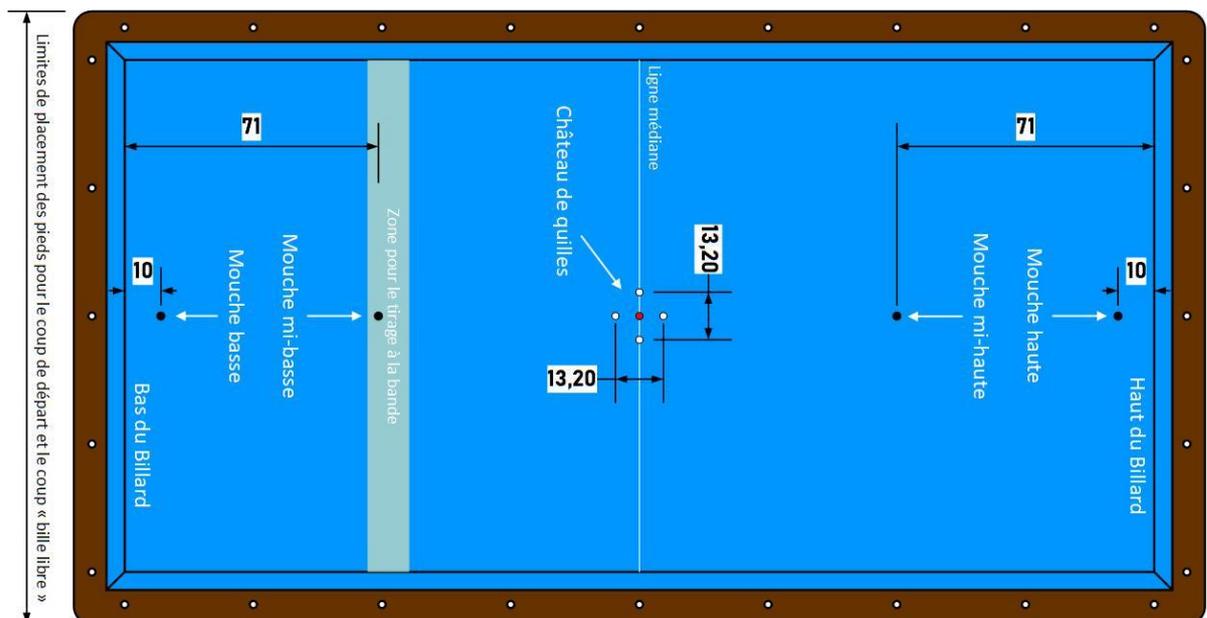
1.13.2. Emplacement des quilles – schéma 2



1.13.3. Saut de bille joueuse – schéma 3



1.13.4. Le billard – schéma 4



2. ORGANISATION DES COMPETITIONS

2.1. Compétitions individuelles

2.1.1. Définition des zones

1. S'il y a suffisamment d'inscriptions, les 6 régions seront divisées en 2 zones. **Sinon, des qualifications seront organisées au niveau national.**
La CN5Q se réunira fin août avant le début de l'année sportive.
2. Les 6 régions sont départagées en 2 zones 5Q. Des matchs de qualifications sont prévus au niveau zonal. La composition des 2 zones :
 - a. Zone A comprend : Deux Flandres – Anvers – Brabant
 - b. Zone B comprend : Limbourg – Liège/Luxembourg – Hainaut/Namur
3. Chaque zone organise des éliminatoires, pour pouvoir désigner les **3 sportifs qui participeront à la finale nationale**
4. **Si les qualifications sont organisées au niveau national :**
Les six premiers du ranking national joueront la finale nationale

2.1.2. Finale nationale

1. **La finale nationale sera jouée pendant les Multis :**
 - a. **En poule unique de six joueurs.**
 - b. En 2 sets gagnants de 60 points.
2. Participants
 - a. En cas d'éliminatoires en 2 zones :
 - Les trois meilleurs de la zone A.
 - Les trois meilleurs de la zone B.
 - b. En cas d'éliminatoires nationales
 - Les six premiers du classement national.

2.1.3. Arbitrage et direction sportive

1. Finale nationale :
 - a. Arbitrage : à désigner par la CNA et le responsable arbitrage 5Q.
 - b. Direction sportive : responsable sportif national ou son délégué
2. **Éliminatoires zonales ou nationale**
 - a. Arbitrage : auto arbitrage
 - b. Direction sportive : responsable zonal 5-Quilles

2.1.4. Finale zonale ou qualification finale nationale

1. Les matches sont joués en 2 sets gagnants de 60 points. Les 3 points de sets seront attribués pour chaque match. Le joueur qui gagne un match 2 sets à 0, recevra 3 points de sets pour cette rencontre.
2. Les 6 finalistes jouent l'un contre l'autre dans une poule unique.
3. Un classement sera établi parmi les finalistes en fonction de :
 - a. Points de match
 - b. Points de set
 - c. Moyenne générale
 - d. Moyenne particulière

La moyenne particulière est calculée par match et le ratio le plus élevé est utilisé comme moyenne particulière.

2.1.5. Direction de jeux

1. Le responsable zonal 5-Quilles est tenu de gérer les résultats.
2. Après les tours de jeu **et/ou** le tour final zonal, avant le premier dimanche du mois de décembre, le responsable zonal 5-Quilles transmet tous les résultats au responsable national 5-Quilles.
3. Les joueurs qui participeront à la finale nationale, seront prévenus la première semaine suivante par le responsable national 5-Quilles.

2.1.6. Délégation CE, CM 5-quilles individuel

1. En tenant compte des positions obtenues dans tous les championnats de Belgique organisés les deux saisons précédant le CE/CM, les points seront attribués comme suit : 1 point pour la 1ère place, 2 points pour la 2ème place jusqu'à 6 points pour la 6ième place.

Le joueur avec le moins de points obtenus après les 2 championnats consécutifs, représentera la Belgique

Ci-dessous quelques exemples comme classification :

- Un joueur qui est 2 fois champion est logiquement le représentant.
- En cas d'égalité (1 + 3 et 2 + 2), le joueur qui a obtenu un titre sera désigné.
- En cas d'égalité (1 + 2 et 2 + 1), la moyenne générale désignera le représentant.
- En cas d'égalité (1 + 4 et 2 + 3), le dernier représentera la Belgique.
- Dans tous les autres cas, c'est la moyenne générale qui désignera le représentant.
- En cas de non-participation en en cas d'élimination dans les tours éliminatoires, le joueur obtiendra 14 points.

2.1.7. Délégation 5-quilles **par équipe pour CE, Cpe d'Europe ou CM.**

Le responsable 5-quilles national, envoie au mois de septembre à tous les clubs un courrier demandant s'il y a une équipe intéressée pour représenter la Belgique au CE 5-Quilles équipes nationales.

La composition de l'équipe est au libre choix du club suivant les règles générales sportives. Les membres de l'équipe ne doivent pas obligatoirement être membre du club. Mais la composition de l'équipe doit est la même lors de l'inscription au CE, sinon, l'équipe perd son droit d'inscription.

S'il y a plusieurs équipes intéressées, une compétition selon le nombre d'équipes, désignera l'équipe qui représentera la Belgique.

Les inscriptions doivent se faire avant le 31/10/20xx auprès du responsable national 5-Quilles.

L'inscription de l'équipe à la compétition internationale est confiée au responsable de la FRBB qui s'occupe de toutes les inscriptions, aussi des autres disciplines.

2.2. IN5Q (Interclub National Cinq Quilles).**2.2.1. Participants.**

Chaque club, affilié à la FRBB, peut former des équipes de 3 joueurs qui jouent contre toutes les autres équipes, des rencontres aller et retour sur 2 tables de 2m84.

TABLE 1	TABLE 2
A1 vs B1 : simple	A2 & A3 vs B2 & B3 : double
A2 vs B2 : simple	A1 & A3 vs. B1 & B3 : double
A3 vs B3 : simple	A1 & A2 vs. B1 & B2 : double

2.2.2. Composition des équipes.

Tous les joueurs, avec licence valide, peuvent être repris dans l'équipe du club. Des joueurs d'autres clubs peuvent être alignés avec une licence valide + petite carte.

Selon le nombre d'inscriptions, les équipes sont réparties en groupes. Après toutes les rencontres, un tour final se disputera entre les équipes classées 1ère et/ou 2ème de chaque groupe.

2.2.3. Déroulement.

Groupes avec rencontres « aller et retour ».

1. Les clubs doivent disposer de deux tables de jeu de 2m84. Il est possible au club, ne disposant que d'un grand format, de se domicilier dans un club disposant d'au moins 2 grands formats.
2. Un groupe est composé de minimum 4 et de maximum 9 équipes. Si plus de 9 équipes, un autre groupe est créé et, dans ce cas, les vainqueurs de division disputeront la finale.
3. Les matches se disputent sur une distance d'un set de 100 points.
4. En ce qui concerne les équipes qui jouent le week-end, il est préférable que l'heure limite du début des matches soit fixée à 19h.00 (2 billards) le samedi et à 16h.00 (2 billards) le dimanche.
5. Une semaine de compétition débute le samedi.

Un changement de date est autorisé quand un joueur d'une des deux équipes est empêché par une organisation FRBB/CEB/UMB. Les rencontres du premier tour doivent avoir lieu au plus tard avant le début des matches retour. Les matchs du tour retour peuvent être joués au plus tard la dernière semaine de jeu du calendrier. En cas de désaccord entre les deux équipes, le responsable de l'IN5Q peut prendre une décision en concertation avec le coordinateur national et les directeurs sportifs régionaux concernés.

Lors de l'inscription, les clubs doivent indiquer le jour hebdomadaire de leurs rencontres à domicile.

2.2.4. Inscriptions - Composition des équipes.

Les inscriptions, de 15.00€ par équipe, doivent se faire sur un formulaire spécial réservé pour cette compétition – un document sous forme Excel – faute de quoi, l'inscription peut être refusée. Ce formulaire doit parvenir au responsable de cette compétition suivant la date mentionnée sur ce formulaire d'inscription. Une liste de base, de TOUS les joueurs susceptibles de participer, sera fournie par le club. Le classement (ordre successif) de ces joueurs est déterminé par le club même, en tenant compte des règles suivantes :

L'ordre des joueurs est déterminé par le club, après quoi, la liste des joueurs est définitive pour toute la saison en ce qui concerne l'appartenance des joueurs aux équipes.

La CN5Q peut intervenir si nécessaire.

A partir du tour « retour », de nouveaux joueurs peuvent être adjoints à la liste, en tenant compte de :

1. La nouvelle liste doit être fournie à la CN5Q avant la fin du tour « aller ».
2. Les joueurs ajoutés doivent être en règle de licence.
3. Ils ne doivent pas apparaître sur une autre liste de joueurs existante (dans un autre club).

Les équipes de base sont formées sur base d'un libre choix des trois joueurs de base par équipe. (Par exemple : équipe n° 1 est composée des numéros 2, 3, et 7 ; l'équipe n° 2 des numéros 1, 4, et 10 etc...) Pour chaque rencontre l'ordre des joueurs au sein d'une équipe est TOUJOURS laissé à l'appréciation des capitaines d'équipe.

Remplacements : Il n'y a pas de limite au nombre de remplacements.

Chaque équipe incomplète perd avec 0-2 points de match, 0-6 points de set et 0-100 points par set.

L'ordre dans lequel les matches se jouent suivant « art.2.2.1 ».

Il est défendu de jouer plus d'un match par tour de jeu. Par tour de jeu on entend les tours de jeu tels qu'ils sont prévus au calendrier.

Deux équipes d'un même club, se trouvant dans le même groupe, doivent se rencontrer lors du premier tour de jeu, « aller » et « retour ».

2.2.5. Classement général

1. Points de matches : 2, 1 ou 0.
2. Points de set : 6, 5, 4, 3, 2, 1 ou 0.
3. Moyenne générale par équipe (total des points réalisés / total des points adverses) sur l'ensemble des rencontres jouées par l'équipe.

2.2.6. Prix.

Les finalistes reçoivent un prix, dont le montant est fixé, chaque année, en fonction du nombre d'équipes inscrites.

2.2.7. Composition des groupes.

La composition des groupes est fixée par la CN5Q.

2.2.8. Réclamations.

Elles doivent être adressées au responsable, endéans les 48 heures, et être également, consignées sur la feuille récapitulative. Les cas spéciaux seront traités par la CN5Q dans un délai de 14 jours.

2.2.9. Amendes. (Voir « vade-mecum » finances).

Une amende sera infligée pour :

1. Équipe incomplète.
2. Forfait d'un ou plusieurs joueurs pour une rencontre.
3. Forfait général après publication du calendrier.

2.2.10. Résultats et feuille récapitulative.

Ils doivent être envoyés au responsable endéans les 24 heures.

Tout envoi tardif ou incomplet sera pénalisé d'une amende de € 5,00, toujours doublée en cas de récidive.

Les résultats peuvent être, également, transmis par e-mail. Dans ce cas, il n'est plus nécessaire de les envoyer par la poste.

2.2.11. Dispositions particulières.

Partie en équipes de deux joueurs : le jeu en "double"

1. Les sportifs peuvent désigner, librement, celui qui commencera la partie
2. Pendant le match, un changement de joueur a lieu si l'adversaire marque des points ou si le joueur donne des points pour l'adversaire.
3. Le sportif, lors du tir de départ, n'a pas la possibilité de réaliser des points valables et il ne sera pas échangé, même si son adversaire fait des points valables lors du premier tir.
4. Les sportifs du double peuvent se conseiller sur le tir à effectuer, mais il est, totalement, 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 compagnon doit se limiter à un conseil purement théorique.
5. Dès que le sportif qui doit tirer est en position, son compagnon ne peut plus intervenir.

2.2.12. Arbitrage.

Exclusivement pour la compétition IN5Q, l'auto-arbitrage est d'application. Cependant, si possible, un arbitrage complémentaire peut faciliter la compétition. Pour les phases finales, un arbitrage complémentaire est souhaitable. Toutefois, le directeur sportif, désigné pour une phase finale par la CN5Q, veille à la bonne application des règles

2.3. Tenue vestimentaire.

Pour cette compétition, une tenue spéciale (polo) de couleur uniforme – p.ex. du sponsor - est autorisée. Cette tenue vestimentaire spéciale doit être présentée, à l'avance, à la CN5Q à l'aide d'une photo ou d'un dessin en couleur, pour approbation. Toutefois, une même tenue pour tous les joueurs de la même équipe est obligatoire ET le nom du club est OBLIGATOIRE, sur la gauche, à hauteur de la poitrine.