



# **CODE SPORTIF BILLARD CARAMBOLE**

## ***Livret 5 Quilles***



# TABLE DES MATIERES

## Livret 5 Quilles

<b>TITRE V</b> .....	<b>3</b>
<b>CHAPITRE VI</b> .....	<b>3</b>
<b>A – FINALE NATIONALE</b> .....	<b>3</b>
Article 5Q 5.6.01 – Fonctionnement .....	3
Article 5Q 5.6.02 – Qualifications : le "National 5 quilles" .....	3
<b>B – LE CIRCUIT</b> .....	<b>5</b>
Article 5Q 5.6.03 – Finalité du Circuit .....	5
Article 5Q 5.6.04 – Nombre de tournois et dates .....	5
Article 5Q 5.6.05 – Joueurs participants .....	5
Article 5Q 5.6.06 – Résultats retenus .....	5
Article 5Q 5.6.07 – Dispositions financières .....	6
Article 5Q 5.6.08 – Points de classement .....	6
Article 5Q 5.6.09 – Attribution des tournois .....	6
<b>C – LES TOURNOIS</b> .....	<b>7</b>
Article 5Q 5.6.10 – Durée .....	7
Article 5Q 5.6.11 – Nombre de billards .....	7
Article 5Q 5.6.12 – Formule sportive .....	8
Article 5Q 5.6.13 – Engagements .....	10
Article 5Q 5.6.14 – Direction de Jeu – Arbitrage .....	11
Article 5Q 5.6.15 – Cahier des charges .....	11
Article 5Q 5.6.16 – Convocation des joueurs .....	12
Article 5Q 5.6.17 – Suivi sportif .....	12
Article 5Q 5.6.18 – Classification des joueurs .....	12
Article 5Q 5.6.19 – Tournoi Féminin .....	12
<b>D – LES REGLES</b> .....	<b>13</b>
Article 5Q 5.6.20 – Quilles .....	13
Article 5Q 5.6.21 – But du jeu .....	13
Article 5Q 5.6.22 – Position de départ, repérage des mouches, lignes de positions, zone des pieds .....	14
Article 5Q 5.6.23 – Le match .....	17
Article 5Q 5.6.24 – Attribution des points .....	18
Article 5Q 5.6.25 – Renversement des quilles .....	18
Article 5Q 5.6.26 – Billes en contact .....	19
Article 5Q 5.6.27 – Bille sautant hors du billard .....	20
Article 5Q 5.6.28 – "Bille libre" .....	20
Article 5Q 5.6.29 – Les fautes .....	21
Article 5Q 5.6.30 – Points de match et de set .....	22
Article 5Q 5.6.31 – Classement .....	23
Article 5Q 5.6.32 – Dispositions particulières .....	23

# TITRE V

## CHAPITRE VI

### A – FINALE NATIONALE

#### **Article 5Q 5.6.01 – Fonctionnement**

Les dispositions correspondantes sont reprises dans le livret HN.

#### **Article 5Q 5.6.02 – Qualifications : le “National 5 quilles”**

**Le “National 5 quilles”** est une épreuve qualificative pour la Finale Nationale.

- Nombre de joueurs : 32
- Formule de jeu : 8 poules de 4 joueurs, les 2 premiers de chaque poule sont qualifiés pour les 1/8. 1/4 de finale, demi-finales, petite finale et finale.
- Nombre de billards : 6 minimum.
- Nombre de jours : 2 (du samedi matin au dimanche soir)
- Distances : 3 sets gagnants de 60 points.
- Joueurs qualifiés : les représentants des ligues ainsi que les joueurs les mieux classés du Circuit National viennent compléter un total de 32 joueurs, en faisant abstraction des joueurs déjà qualifiés pour la Finale Nationale.

Les 4 premiers joueurs classés de cette épreuve accèdent à la Finale Nationale.

##### **Engagements des représentants des ligues :**

Chaque ligue a droit à un représentant, à la condition d’avoir organisé une finale de ligue dans les délais prévus au calendrier fédéral. Les résultats et le bordereau d’engagement dûment rempli et signé doivent être transmis au secrétariat fédéral dans les 48 heures suivant l’épreuve. Si le champion de ligue est qualifié du fait de son classement au circuit national, le joueur suivant sera qualifié, et ainsi de suite.

##### **Composition des poules et têtes de série :**

Les 8 têtes de série sont les 8 joueurs les mieux classés du Circuit National, les autres joueurs sont répartis dans les poules par tirage au sort intégral.  
Les billards sont tirés au sort par poule constituée.

##### **Déroulement :**

Les matches des poules de qualifications se déroulent selon cet ordre :

- Match 1 : joueur 2 contre joueur 3
- Match 2 : joueur 1 contre joueur 4
- Match 3 : joueur 3 contre joueur 4
- Match 4 : joueur 1 contre joueur 2
- Match 5 : joueur 2 contre joueur 4
- Match 6 : joueur 1 contre joueur 3

A l'issue des rencontres, le classement des joueurs de chaque poule est déterminé par :

- Points de match, points de set, moyenne générale, moyenne particulière. Les cas d'égalité entre plusieurs joueurs sont traités à l'article **5Q 5.6.31**.

<u>Déroulement des 1/8</u>	<u>Déroulement des 1/4</u>	<u>Déroulement des 1/2 :</u>		
Reclassement des joueurs dans l'ordre suivant :	Reclassement des vainqueurs des 1/8 :	V. 1 <sup>er</sup> ¼	-	V. 4 <sup>ème</sup> ¼
<ul style="list-style-type: none"><li>• Rang dans la poule</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• joueur 1 contre joueur 8</li></ul>	V. 2 <sup>ème</sup> ¼	-	V. 3 <sup>ème</sup> ¼
<ul style="list-style-type: none"><li>• Points de match, de sets, moyenne</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• joueur 2 contre joueur 7</li></ul>	<u>Petite finale</u> P 1 <sup>er</sup> ½	-	P 2 <sup>e</sup> ½
<ul style="list-style-type: none"><li>• Puis 1 contre 16, 2 contre 15, etc. ...</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• joueur 3 contre joueur 6</li><li>• joueur 4 contre joueur 5</li></ul>	<u>Finale :</u> V. 1 <sup>ère</sup> ½	-	V. 2 <sup>ème</sup> ½

**Direction de jeu et Arbitrage :**

La direction de jeu est à la charge de l'organisateur.

Pendant les poules qualificatives, les 2 joueurs au repos sont tenus d'arbitrer alternativement.

A partir des 1/8<sup>èmes</sup> de finale, le club organisateur doit fournir les arbitres et les marqueurs.

## B – LE CIRCUIT

### **Article 5Q 5.6.03 – Finalité du Circuit**

Le Circuit de tournois est qualificatif pour :

- La finale nationale (Livret HN)
- Le « National 5 quilles » (Article 5Q 5.6.02)

Les tournois sont attributifs de points de classement.

### **Article 5Q 5.6.04 – Nombre de tournois et dates**

- Le Circuit national se compose au minimum de 3 tournois, et au maximum de 7.
- La CSNC établit le calendrier en fonction des demandes d'organisation.
- Sauf dans le cas du désistement d'un club organisateur, aucun nouveau tournoi ne peut se dérouler en dehors des dates prévues en début de saison

### **Article 5Q 5.6.05 – Joueurs participants**

Les tournois sont accessibles aux joueurs de toutes catégories, à jour du paiement de leur licence FFB. Chaque joueur peut disputer le nombre de tournois de son choix.

**Joueurs qualifiés d'office à l'épreuve « Masters » :**

a) au premier tournoi de la saison :

Les 8 joueurs les mieux classés, dans l'ordre de priorité suivant :

- Les mieux classés de la dernière Finale de France.
- Les mieux classés du Circuit des tournois de la saison précédente.

b) aux tournois suivants :

Les 8 joueurs pris dans l'ordre du classement du Circuit des tournois, réactualisé après chaque tournoi.

Les autres joueurs disputent les qualifications.

### **Article 5Q 5.6.06 – Résultats retenus**

Les résultats des joueurs sont retenus dans la limite du nombre de tournois organisés, moins 1.

- Exemple : si le circuit comprend 6 tournois : les 5 meilleures performances sont retenues.

## **Article 5Q 5.6.07 – Dispositions financières**

Les dispositions financières "carambole" sont disponibles sur le site Internet fédéral ([www.ffbillard.com](http://www.ffbillard.com)).

## **Article 5Q 5.6.08 – Points de classement**

Détail des points attribués par tournoi :

Epreuve « <b>Masters</b> » à 16 joueurs:	
1 <sup>er</sup> :	<b>30</b> points
2 <sup>ème</sup> :	<b>23</b> points
Perdants 1/2	<b>19</b> points
Perdants 1/4	<b>15</b> points
3 <sup>ème</sup> de poule	<b>11</b> points
4 <sup>ème</sup> de poule	<b>7</b> points
Epreuve « <b>Promotion</b> » à 32 joueurs:	
1 <sup>er</sup> :	<b>14</b> points
2 <sup>ème</sup> :	<b>10</b> points
Perdants 1/2	<b>8</b> points
Perdants 1/4	<b>6</b> points
Perdants 1/8	<b>4</b> points
De la 17 à la 24 <sup>ème</sup> place	<b>2</b> points
De la 25 à la 32 <sup>ème</sup> place	<b>1</b> point
Non qualifiés	
	<b>0</b> point

Au classement général, en cas d'égalité de points, les joueurs sont départagés au cumul du nombre de points de sets réalisés lors du dernier match de chaque tournoi, exprimé en centièmes.

## **Article 5Q 5.6.09 – Attribution des tournois**

Les organisations de tournois sont attribuées par la CSNC à des Clubs, des Ligues ou à des organismes indépendants, sous réserve d'acceptation par les organisateurs des règles édictées par la CSNC et l'accord de la Ligue d'appartenance.

Les demandes d'organisation de tournoi doivent être dûment remplies (avis de la Ligue d'appartenance) et adressées au Secrétariat Fédéral.

## C – LES TOURNOIS

### **Article 5Q 5.6.10 – Durée**

- Qualifications : vendredi à partir de 13h00.
- Poules : samedi à partir de 09h00 (« Masters » et « Promotion »).
- 1/8<sup>ème</sup> de Finale « Promotion », ¼ et ½, finales « Masters » et « Promotion » : dimanche à partir de 09h00.
- Pour chaque tournoi, en fonction du nombre de joueurs participants et du nombre de billards, l'organisateur définit les horaires des séances de jeu en accord avec le Responsable 5 Quilles au sein de la CSNC.

### **Article 5Q 5.6.11 – Nombre de billards**

Au minimum 6 billards, dont obligatoirement 2 billards de 3.10 m, équipés de draps en bon état et billes neuves tricolores.

- Organisation à 6 billards : 56 joueurs inscrits au maximum.
- Organisation à 7 billards : 64 joueurs inscrits au maximum.
- Organisation à 8 billards : 72 joueurs inscrits au maximum.
- Organisation à 9 billards : 80 joueurs inscrits au maximum.
- Organisation à 10 billards : 88 joueurs inscrits au maximum.

Le club organisateur peut associer un club voisin à la compétition afin de proposer un nombre plus important de billards, à condition que les deux clubs ne soient pas éloignés de plus de 20 minutes l'un de l'autre.

Tout au long de l'épreuve, on procède systématiquement au tirage au sort pour l'attribution des formats de billards. Une poule de joueurs conserve le format de billard que le sort lui a attribué pour l'ensemble de ses rencontres.

## Article 5Q 5.6.12 – Formule sportive

### 1 - Qualifications





- Les qualifications se disputent sur billard 2,80 m et 3,10 m.
- Distance : 2 sets gagnants de 60 points.
- Constitution des poules : elles sont constituées à 12h40 (convocation de l'ensemble des joueurs devant participer aux qualifications à 12h30). Les joueurs présents sont répartis dans des poules de 4 (prioritairement) et poule(s) de 3 selon la méthode du serpentín (classement au Circuit des tournois, puis par ordre d'inscriptions).
- Des "blancs" sont ajoutés dans les poules de 3 afin qu'elles comportent toutes le même nombre de rencontres.
- Les "blancs" sont considérés comme perdants 2 sets à 0 contre chacun des joueurs présents sur le score de : la moyenne des points subis dans les deux autres parties, arrondie au chiffre inférieur - 1 à 60 pour chacun des deux sets.

Exemple : le joueur gagne une partie 2 sets à 0 (60-22 et 60-29) et perd l'autre partie 1 set à 2 (60-45, 30-60, 24-60) :

Total des points subis : (22+29+45+60+60), moyenne : 43,2, arrondie à 43, -1 = 42

La partie contre le « blanc » sera gagnée 2 sets à 0 sur le score de 60-42, 60-42.

*Exemple de constitution des poules de 4 et 3 joueurs selon le nombre d'inscrits.*

Joueurs inscrits	48	49	50		69	72		96
Joueurs directement qualifiés « Masters »	8	8	8	8	8	8	8	8
Nombre de joueurs participant aux qualifications	40	41	42		61	64		88
Nombre de poules de 4	10	8	9		13	16		22
Nombre de poules de 3	-	3	2		3	-		-
Nombre joueurs se qualifiant au tournoi « Masters »	8	8	8	8	8	8	8	8

Les matches des poules de qualifications se déroulent selon cet ordre :

- match 1 : joueur 2 contre joueur 3
- match 2 : joueur 1 contre joueur 4
- match 3 : joueur 3 contre joueur 4
- match 4 : joueur 1 contre joueur 2
- match 5 : joueur 2 contre joueur 4
- match 6 : joueur 1 contre joueur 3

A l'issue des rencontres, le classement général de l'ensemble des joueurs est déterminé par :

- rang dans la poule (Art 5-6-31)
- points de match
- points de sets
- moyenne générale
- moyenne particulière

Les 8 premiers classés accèdent à l'épreuve « Masters ».

Les 32 suivants accèdent à l'épreuve « Promotion ».

## 2. Epreuves « Promotion » et « Masters »

Les matches de poules qualificatives se déroulent en “non-stop”.

Pour chacune des deux épreuves, les poules qualificatives se déroulent selon la formule de la double défaite :

- match 1 : joueur 2 contre joueur 3
- match 2 : joueur 1 contre joueur 4
- match 3 : gagnant match 1 contre gagnant match 2
- match 4 : perdant match 1 contre perdant match 2
- match 5 : perdant match 3 contre gagnant match 4

Le classement d'une poule s'établit ainsi :

- 1<sup>er</sup> : vainqueur du match 3
- 2<sup>ème</sup> : vainqueur du match 5
- 3<sup>ème</sup> : perdant du match 5
- 4<sup>ème</sup> : perdant du match 4

### a) Epreuve « Promotion » :

- 32 joueurs provenant des qualifications, sont regroupés en 8 poules de 4 joueurs, constituées selon la méthode du serpent.
- Les joueurs doivent se présenter le samedi à 8h40. Tout retard dépassant 10 mn entraîne l'exclusion du tournoi.
- Les deux premiers de chaque poule accèdent aux 1/8<sup>èmes</sup> de finale le dimanche matin. Distance : 3 sets gagnants de 60 points.
- Toutes les rencontres se jouent sur billard de 2.80 m. Toutefois, les ½ finales et la finale peuvent se jouer sur 3.10 m si l'organisation le permet.

#### Déroulement des 1/8

Reclassement des joueurs dans l'ordre suivant :

- Rang dans la poule
- Points de match, de sets, moyenne
- Puis 1 contre 16, 2 contre 15, etc. ...

#### Déroulement des 1/4

Reclassement des 8 vainqueurs des 1/8 :

- joueur 1 contre joueur 8
- joueur 2 contre joueur 7
- joueur 3 contre joueur 6
- joueur 4 contre joueur 5

#### Déroulement des 1/2 :

V. 1<sup>er</sup> ¼ - V. 4<sup>ème</sup> ¼

V. 2<sup>ème</sup> ¼ - V. 3<sup>ème</sup> ¼

Finale :  
V. 1<sup>ère</sup> ½ - V. 2<sup>ème</sup> ½

### b) Epreuve « Masters » :

- 8 joueurs qualifiés d'office sont rejoints par les 8 meilleurs classés des qualifications.
- Ces 16 joueurs sont répartis en 4 poules de 4 joueurs, constituées selon la méthode du serpent. Les joueurs doivent se présenter le samedi à 8h40. Tout retard dépassant 10 mn entraîne l'exclusion du tournoi.
- Distance : 3 sets gagnants de 60 points.
- Toutes les rencontres se jouent sur billard de 3,10 m.
- Les 2 premiers de chaque poule accèdent aux quarts de finale.

#### Déroulement des ¼ :

Reclassement des joueurs dans l'ordre suivant :

- Rang dans la poule
- Points de match, de sets, moyenne
- Puis 1 contre 8, 2 contre 7, etc. ...

#### Déroulement des ½ :

vainqueur 1<sup>er</sup> ¼ - vainqueur 4<sup>ème</sup> ¼  
vainqueur 2<sup>ème</sup> ¼ - vainqueur 3<sup>ème</sup> ¼

Finale :  
vainqueur 1<sup>ère</sup> ½ - vainqueur 2<sup>ème</sup> ½

## **Article 5Q 5.6.13 – Engagements**

### **Formalités**

L'engagement doit être effectué en ligne sur le site Fédéral.

La période d'inscription pour chacun des tournois est indiquée sur la liste des tournois communiquée aux Ligues avant le début de la saison. Elle débute 6 semaines avant le tournoi concerné, le jeudi à 18h00 et se termine 3 semaines avant, le jeudi à 18h00.

Toute demande d'inscription reçue après la clôture ne sera pas prise en compte sauf si, à la date de clôture des inscriptions d'un tournoi, le nombre de joueurs maximum n'est pas atteint.

Le paiement des droits d'engagements est à effectuer auprès de l'organisateur le jour de la compétition.

### **Joueur forfait**

Tout joueur inscrit absent sans préavis est suspendu pour le premier tournoi dans lequel il est engagé et retenu. Cette suspension ne peut pas faire l'objet d'un appel devant la Commission de Discipline Nationale.

### **Ordre des joueurs retenus pour le premier tournoi de la saison**

- Les mieux classés de la dernière Finale de France
- 3 invités du club organisateur
- Les mieux classés du Circuit des tournois de la saison précédente
- Les joueurs dans l'ordre chronologique de réception des bordereaux d'inscription avec priorité aux joueurs ayant participé aux circuits des saisons antérieures à la précédente.

### **Ordre des joueurs retenus pour les tournois suivants**

- 3 invités du club organisateur
- Les joueurs dans l'ordre du classement réactualisé après chaque tournoi du Circuit National
- Les joueurs dans l'ordre chronologique de réception des bordereaux d'inscription avec priorité aux joueurs ayant participé aux circuits des saisons antérieures à la précédente.

Si le nombre d'inscriptions est supérieur à celui défini à l'article 5.6.11, les joueurs excédentaires sont placés sur une liste d'attente et seront informés de leur qualification éventuelle.

**La seule inscription à un tournoi du Circuit, vaut acceptation des dispositions définies dans le présent Code.**

## **Article 5Q 5.6.14 – Direction de Jeu – Arbitrage**

### **La direction de jeu**

Elle est à la charge de l'organisateur qui peut se rapprocher de la CSNC pour des conseils ou assistance.

Durant les poules de qualifications du vendredi, poules qualificatives du samedi et 1/8<sup>ème</sup> de finale, les compétiteurs ne jouant pas sont tenus d'arbitrer.

A partir des ¼ de Finale « Promotion » et « Masters », le Club organisateur doit fournir les arbitres et les marqueurs.

Tout joueur qui ne s'est pas présenté 10 minutes après l'annonce de son match est disqualifié. Il est déclaré forfait général. Tous ses matchs déjà joués sont annulés. Néanmoins les performances de ses adversaires sont retenues pour calculer uniquement une moyenne.

Si ce cas se présente : lors du déroulement d'une poule de 3 joueurs, celle-ci se joue à 2 joueurs (matchs aller-retour). A partir des 1/8 de finale ou des ¼ de finale, le joueur présent est déclaré vainqueur.

Un joueur en retard de moins de 10 minutes ne pourra prétendre participer à la séance d'essai des billards.

## **Article 5Q 5.6.15 – Cahier des charges**

Tout organisateur est tenu de respecter les points suivants :

- Il doit proposer aux joueurs un choix d'hôtels et de restaurants et prévoir une restauration rapide et de proximité facilitant le déroulement du « non-stop ».
- Il est responsable de l'intendance durant toute la compétition.
- Il doit appliquer des tarifs raisonnables (boissons et sandwiches), en rapport avec les prix habituellement pratiqués dans les clubs de billard.
- Il doit prévoir un nombre suffisant de personnel, tant sur le plan sportif que sur celui de l'intendance.
- Il doit promouvoir l'événement, par moyen d'affichage ou autre, au sein de sa ligue, et inviter un maximum de joueurs régionaux à participer à cette manifestation.
- A partir des ¼ de finale de chacune des deux épreuves du tournoi, l'organisateur doit fournir les arbitres et les marqueurs (Art. 5Q 5.6.14).
- Lorsque les conditions le permettent, il doit favoriser le déroulement d'une compétition féminine (Art. 5Q. 5.6.19).
- Il doit posséder un matériel informatique tel que précisé dans l'article 5Q 5.6.17, et s'assurer de la collaboration d'un directeur de jeu expérimenté dans la gestion d'un tournoi.
- Tout manquement aux obligations qu'impose ce cahier des charges, sera considéré lors d'une éventuelle demande d'organisation ultérieure.

*Pour renforcer notre image vis à vis des collectivités locales, des médias et des sponsors, il est recommandé de dénommer chaque tournoi : **"Grand Prix de la Ville de....."** , en précisant sur les affiches : **"Sous l'égide de la Fédération Française de Billard"**.*

## **Article 5Q 5.6.16 – Convocation des joueurs**

Dès que la liste est arrêtée définitivement, en accord avec le Responsable 5 quilles au sein de la CSNC, l'organisateur adresse par courriel les convocations et informations utiles aux joueurs retenus.

## **Article 5Q 5.6.17 – Suivi sportif**

La gestion sportive du tournoi doit être assurée à l'aide d'un support informatique.

- L'organisateur doit disposer d'un micro-ordinateur équipé d'un logiciel type « Excel » récent.
- Le Secrétariat Fédéral fournit à l'organisateur un programme spécifique que celui-ci doit remplir et renvoyer dans les 48 heures.

La CSNC gère le classement permanent du circuit.

Le Responsable « 5 Quilles » au sein de la CSNC est seul habilité à statuer sur les cas non expressément prévus au règlement.

## **Article 5Q 5.6.18 – Classification des joueurs**

L'ensemble des joueurs est répertorié dans la catégorie « Masters ».

## **Article 5Q 5.6.19 – Tournoi Féminin**

Dans un but promotionnel, la CSNC incite les organisateurs à programmer un tournoi exclusivement féminin en marge du tournoi officiel toutes catégories, si le nombre de billard et le nombre de participantes le permettent.

Le tournoi Féminin n'étant pas officiel, il est ouvert aux joueuses non licenciées.

Ce tournoi n'est soumis à aucun droit d'engagement, aucune prime n'est versée aux participantes.

Formule sportive :

- Format de billard : 2,80 m
- distance : 2 sets gagnants de 50 points

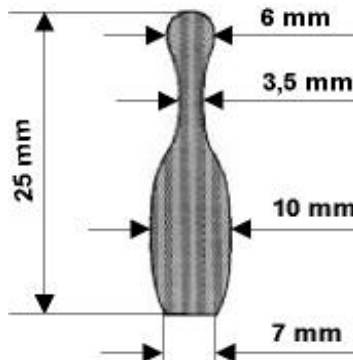
<b>4 et 5 participantes</b>	<b>6 participantes et plus</b>
• Poule unique	• Poules de 3 ou 4
La première de la poule est vainqueur du tournoi	1/4 (s'il y a lieu), 1/2 finales et finale

## D – LES REGLES

### **Article 5Q 5.6.20 – Quilles**

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

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



### **Article 5Q 5.6.21 – But du jeu**

1. Le joueur qui, le premier, atteint la distance fixée remporte le match. Si lors du dernier coup, la distance est dépassée, le nombre total des points est ramené à cette distance.

La distance à atteindre peut être, soit une distance unique, soit plusieurs sets en nombre impair.

2. Les joueurs jouent alternativement, chacun jouant un seul coup.

3. Un joueur est crédité de points lorsque le coup est régulier et que des points ont été réalisés. Le joueur commettant une faute est frappé de points de faute, lesquels sont autant de points attribués à son adversaire.

4. Le coup est régulier et rapporte des points à son exécutant :

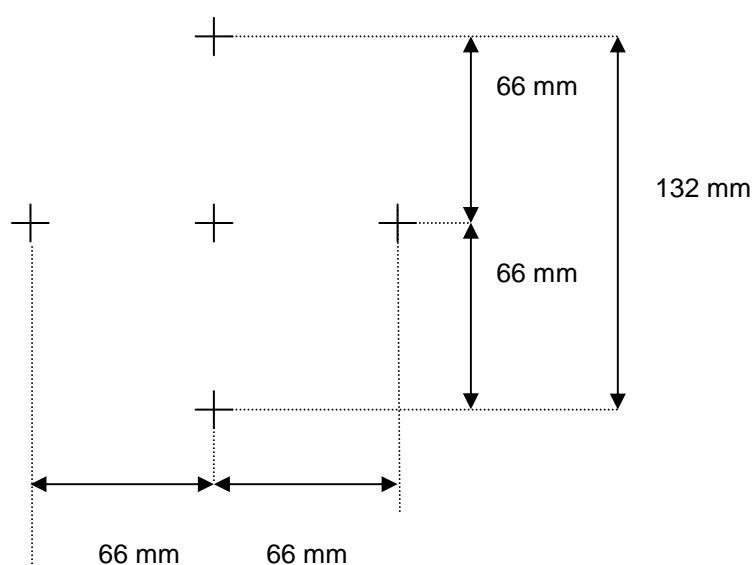
- a) lorsque la bille de jeu touche la bille de l'adversaire, et que cette dernière renverse une/des quilles.
- b) lorsque la bille de jeu touche la bille de l'adversaire puis la bille rouge, et que l'une ou/et l'autre de ces deux dernières, renverse(nt) une/des quilles.
- c) lorsque la bille de jeu touche la bille de l'adversaire, laquelle touche ensuite la bille rouge et que l'une ou/et l'autre de ces deux dernières renverse(nt) une/des quilles.
- 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 la bille de l'adversaire et/ou la bille rouge renversent une/des quilles.
- 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 du coup, la bille de jeu ne touche que la bille de l'adversaire et qu'ensuite, aucune de ces deux billes ne touche la bille rouge, et qu'aucune quille ne soit renversée (au sens de l'article 5Q 5.6.25).
6. Le coup n'est pas régulier et entraîne des points de faute à son exécutant, qui sont autant de points attribués à l'adversaire :
- a) si sa bille de jeu ne touche pas la bille de l'adversaire.
  - b) si avant de toucher la bille de l'adversaire, sa bille de jeu touche la bille rouge et/ou renverse une/des quilles, ou déplace une/des quilles hors de l'emplacement de sa/leur base, tracé sur le tapis.
  - c) s'il joue avec la bille de l'adversaire.
  - d) s'il commet l'une ou l'autre des fautes citées à l'article 5Q 5.6.29, que des points aient été réalisés ou non lors du coup fautif.

### **Article 5Q 5.6.22 – Position de départ, repérage des mouches, lignes de positions, zone des pieds**

1. Les billes et les quilles sont placées par l'arbitre dans les positions suivantes :
- a) la bille blanche du joueur devant exécuter le coup de départ librement dans la partie inférieure du billard.
  - b) la bille de l'adversaire, jaune, sur la mouche haute, près de la petite bande supérieure du billard.
  - c) la bille rouge sur la mouche mi haute, au milieu de la partie supérieure du billard.
  - d) Les quilles sont placées au milieu du billard, la rouge exactement au centre, les blanches (ou jaunes) selon le schéma n°1 ci-dessous, c'est-à-dire :  
2 sur la ligne médiane de part et d'autre de la quille rouge, 2 sur l'axe vertical également de part et d'autre de la quille rouge.

#### **Emplacement des quilles**



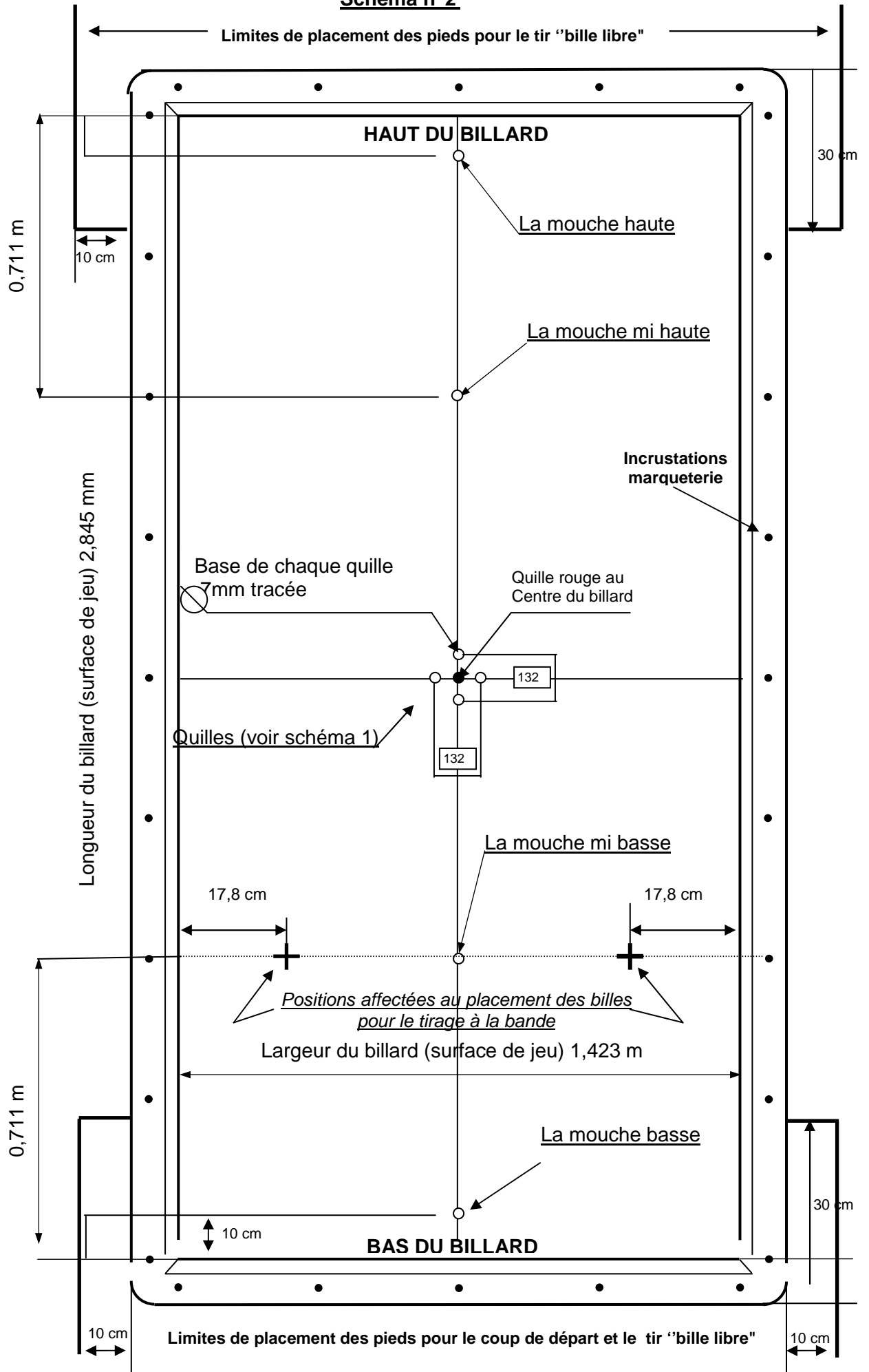
**Schéma n°1**

2. Le joueur qui commence la partie, utilise la bille blanche, qu'il place à son gré, en se servant uniquement de sa queue de billard (la flèche, non le procédé), dans la moitié 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 sorte qu'elle touche la bille de l'adversaire.
4. La bille jaune est la bille de jeu attribuée au joueur adverse, qui la conserve durant toute la rencontre.
5. Lors de l'exécution du tir de départ, le joueur doit avoir au moins un pied en contact avec le sol, totalement à l'intérieur des lignes tracées à cet effet.  
Comme indiqué sur le schéma n°2 ci-dessous :
  - Ces lignes sont tracées sur le sol ou repérées par l'apposition d'une bande autocollante,
  - Les emplacements des mouches et les lignes de positions sont tracés au crayon ou à l'encre, le plus finement possible.

## **REPERAGE DES MOUCHES, LIGNES DE POSITIONS**

*(Voir schéma n°2, ci-après)*

**Schéma n°2**



6. Dans le cas d'un match joué en plusieurs sets, il y a alternance du joueur commençant le set, cela sans distinction du nombre de sets à jouer.
7. Quel que soit le mécanisme du match, les joueurs conservent la même bille pour toute la durée du match.
8. Il est interdit au joueur de faire des points de repères visibles sur la surface de jeu, la bande ou l'encadrement.

## **Article 5Q 5.6.23 – Le match**

### **1. Tirage à la bande**

L'arbitre place les deux billes de jeu sur la ligne de départ, de part et d'autre de la mouche mi basse, à l'emplacement tracé à 17,8 cm de chaque grande bande et la bille rouge sur la mouche mi haute. Il place également les quilles au milieu du billard. Le tirage à la bande s'effectue à l'invitation de l'arbitre.

Sous peine de perdre ce tirage :

- Le joueur ayant un temps de retard au moment du coup, doit avoir joué avant que la bille de l'adversaire se soit immobilisée.
- La bille ne doit toucher la petite bande supérieure qu'une seule fois.
- La bille ne doit pas toucher la grande bande.

Le joueur dont la bille s'arrête le plus près de la petite bande du bas, qu'elle la touche ou non, a le choix de débiter la partie ou de laisser commencer son adversaire.

### **2. Début du match**

Le match commence à l'invitation de l'arbitre, qui a placé les billes pour l'exécution du coup de départ.

### **3. Pause en cours de match**

Une pause de 5 minutes est effectuée au milieu du match.

Est considéré comme milieu du match le moment où un joueur, à la fin de sa reprise, atteint ou dépasse la moitié de la distance fixée.

La pause n'est toutefois effectuée que si le match a duré 45 minutes au moins, lorsqu'un joueur a atteint la moitié de la distance et qu'à cet instant il n'a pas atteint les 3/4 de celle-ci.

Dans le cas d'un match en 2 sets gagnants, la pause ne peut avoir lieu qu'après le deuxième set. Dans le cas d'un match en 3 sets gagnants, une pause peut avoir lieu après le deuxième set et/ou le quatrième set.

### **4. Indication de la bille**

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

### **5. Limite de temps**

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

Si, passé le délai de 40 secondes, le joueur n'a pas exécuté son tir, il est sanctionné d'une pénalité de 2 points, attribués à 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 sanctionné d'une nouvelle pénalité de 2 points attribués à son adversaire.

Dans cette situation le joueur n'a plus le droit d'exécuter son tir et la main passe à son adversaire qui bénéficie d'un tir "bille libre".

## **6. Place du Joueur**

Le joueur passif doit attendre son tour, debout ou assis, à l'emplacement qui lui est réservé, en s'abstenant de tout geste ou bruit qui pourrait gêner son adversaire.

Cet emplacement est un siège et/ou un endroit indiqué par l'arbitre avant la rencontre.

## **7. Abandon en cours de match**

Seul l'arbitre peut autoriser un joueur à s'absenter ou quitter sa place momentanément pendant une partie.

Le joueur, passant outre cette autorisation, s'expose à des sanctions.

Un joueur qui refuse de continuer le match après injonction de l'arbitre, a match perdu et peut être exclu d'une rencontre ou d'un tournoi.

Le cas de force majeure sera apprécié par le Directeur de Jeu.

## **8. Fin de match**

Un set est terminé dès que l'un des joueurs atteint la distance fixée.

Un match est terminé, dès lors que l'un des joueurs, au cours du set décisif, atteint la distance fixée.

## **Article 5Q 5.6.24 – Attribution des points**

1. La valeur des points de quilles est la suivante :

- Les quilles latérales valent chacune 2 points.
- La quille centrale vaut 4 points.
- La quille centrale abattue seule vaut 8 points, y compris lors de l'exécution d'un coup où une/des quilles latérales sont manquantes, leur emplacement étant occupé.

2. La valeur des points de bille rouge est la suivante :

- Le touché de la bille de jeu sur la bille de l'adversaire puis sur la bille rouge, point appelé "carambole", vaut 4 points.
- Le touché de la bille de jeu sur la bille de l'adversaire, cette dernière touchant ensuite la bille rouge, (y compris lorsque ces 2 billes sont en contact), point appelé "casin", vaut 3 points.

Seule la première réalisation de l'une des situations ci-dessus est prise en considération pour l'attribution du nombre de points de bille rouge.

3. Les points de quilles et de bille rouge sont additionnés pour obtenir le total des points réalisés dans un même coup.

4. La valeur des points de faute est indiquée à l'article **5Q 5.6.29**.

5. Si lors d'un coup fautif, des points de quilles et/ou de bille rouge sont réalisés, le total de tous les points obtenus est attribué à l'adversaire.

## **Article 5Q 5.6.25 – 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, reste considérée comme ayant été renversée et ses points sont comptés.

3. Une quille est également considérée comme renversée si elle est abattue par une autre quille, sous réserve de l'application des paragraphes 5 et 7 ci-dessous
4. Une quille traînée ou poussée, mais non tombée, est considérée comme ayant été renversée, lorsque sa base a quitté complètement l'emplacement de cette base tracée sur le tapis.
5. Si une quille appuyée contre la bille de jeu tombe au moment de l'attaque de la bille joueuse dans la direction opposée à celle de l'appui, le coup ayant été joué régulièrement, elle n'est pas considérée comme ayant été renversée. Ceci ne constitue pas une faute et l'arbitre doit l'enlever aussitôt de l'aire de jeu. S'il n'a pas cette possibilité, il n'est pas tenu compte d'éventuels points de quilles provoqués par la quille tombée précédemment, selon le paragraphe 3 ci-dessus.
6. Si une quille tombe pour une raison non imputable au joueur, l'arbitre la remet aussitôt en place, même en cours d'exécution du coup. Cette quille n'est pas considérée comme ayant été abattue et il n'est pas tenu compte d'éventuels points de quilles provoqués par celle tombée précédemment, selon le paragraphe 3 ci-dessus.
7. Si l'emplacement d'une ou de plusieurs quilles est occupé totalement ou partiellement par une/ou plusieurs billes, l'arbitre enlève la/les quilles concernées et le coup s'exécute avec les quilles restantes. La/les quilles enlevées ne sont pas comptabilisées et elles sont remplacées dès que leur base est rendue libre par le déplacement de la/des billes concernées.
8. Il n'y a pas faute quand la bille de jeu touchant au préalable une/des quille(s) avant de percuter la bille adverse sans la/les renverser, ni que cette/ces quille(s) soit(ent) déplacée(s) de sorte qu'elle/elles ait(ent) quitté entièrement l'emplacement de sa/leur base de 7 mm de diamètre tracée sur le tapis.

### **Article 5Q 5.6.26 – Billes en contact**

1. Lorsque la bille du joueur est en contact avec la bille du joueur adverse, le joueur n'a pas le droit de jouer directement sur cette bille.
2. Lorsque la bille du joueur 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 découlant des paragraphes 1 et 2 ci-dessus, le joueur doit jouer d'une manière détachée, bricole ou massé, de manière à ne pas faire bouger la bille en contact. Il n'y a pas 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 d'une position "billes en contact", il y a impossibilité de jouer le coup sans qu'une faute ne soit commise, alors, dans ce cas seulement, l'arbitre place les trois billes dans la position initiale de départ. L'arbitre est le seul à juger de cette situation. Dans l'exécution de ce coup, le joueur ne pourra pas être crédité de points, qu'il en réalise ou non.

## **Article 5Q 5.6.27 – Bille sautant hors du billard**

1. Une bille est considérée comme étant en dehors des limites du billard, dès qu'elle a touché la matière (marqueterie) de l'encadrement, et a fortiori, dès qu'elle tombe hors du billard.
2. Le fait de précipiter une/des billes hors du billard, lors de l'exécution d'un coup, constitue une faute sanctionnée de 2 points attribués à l'adversaire, celui-ci bénéficiant d'une "bille libre".
3. Lorsqu'une ou plusieurs billes sont précipitées hors du billard, elle/elles est/sont remise(s) en place par l'arbitre, pour un tir "bille libre", comme suit :
  - a) Si la bille qui sort du billard est celle du joueur qui vient de jouer, elle est placée par l'arbitre sur la mouche haute dans le haut du billard. La bille du joueur adverse est mise à disposition dans la partie médiane opposée pour exécuter le tir "bille libre".  
Si la mouche devant recevoir cette bille est occupée totalement ou partiellement par la bille rouge, la bille est placée à l'opposé, sur la mouche basse, et la bille du joueur exécutant le tir "bille libre", remise à disposition du joueur par l'arbitre, dans la moitié médiane opposée.
  - b) Si la bille qui sort du billard est celle de l'adversaire, elle est placée par l'arbitre, pour un tir "bille libre", dans la partie médiane du billard, opposée à celle où se trouve la bille du joueur qui vient d'exécuter le coup fautif.
  - c) Si la bille qui sort du billard est la bille rouge, elle est remise en place par l'arbitre, à sa position initiale de départ sur la mouche mi-haute. Si cette mouche est occupée totalement ou partiellement par la bille du joueur venant de commettre la faute, ces deux billes sont mises à leur emplacement du point de départ. L'arbitre met à disposition la bille du joueur adverse, pour un tir "bille libre".
  - d) Pour l'exécution des paragraphes a), b) et c) ci-dessus, le joueur adverse à celui venant de commettre la faute, bénéficie également des possibilités de l'article 5Q 5.6.28 § 5 concernant le tir "bille libre".

## **Article 5Q 5.6.28 – "Bille libre"**

1. Lorsqu'une faute, selon l'article 5Q 5.6.29 §3, a été commise, le joueur adverse bénéficie d'une position appelée tir "bille libre".
2. Après l'annonce de la faute, l'arbitre dispose la bille du joueur adverse dans la partie du billard opposée à celle où se trouve la bille du joueur fautif.
3. Le joueur bénéficiant du tir "bille libre", à l'aide de sa queue de billard (la flèche et non le procédé), positionne sa bille librement, après que l'arbitre lui ait mis à disposition dans la partie de billard attribuée, aucune partie de la bille ne devant dépasser la ligne médiane du billard.
4. Après une faute, si l'arbitre juge que la bille du joueur venant de commettre cette faute se trouve exactement à cheval sur la ligne médiane, il laisse le choix de la partie de billard qui convient le mieux au joueur adverse bénéficiant du tir "bille libre".
5. Le joueur bénéficiant du tir "bille libre", a le libre choix soit de le jouer sur la position obtenue selon les dispositions ci-dessus, soit de demander à l'arbitre de placer la bille de l'adversaire sur la mouche haute de départ. Si cette position est occupée par la bille rouge, alors la bille de l'adversaire est placée sur la mouche basse, la bille de jeu étant placée dans la moitié de billard opposée.
6. Lors de l'exécution du tir "bille libre", le joueur doit avoir au moins un pied en contact avec le sol, totalement à l'intérieur des limites tracées à cet effet.

## **Article 5Q 5.6.29 – Les fautes**

1. Une faute (ou plusieurs, simultanément), au sens du paragraphe 3 du présent article, commise lors de l'exécution d'un coup, provoque deux points de pénalité attribués à l'adversaire, indépendamment des autres points (bille rouge et/ou quilles) qui pourraient être réalisés lors de l'exécution de ce même coup. Dans ce cas, le total des points obtenus est attribué à l'adversaire.

Exemple: si lors de l'exécution d'un coup, le joueur commet : une faute de pied, une fausse queue ou une inversion de bille, il est pénalisé de deux points pour faute. Viennent se rajouter le cas échéant, 2 points si la bille rouge est touchée, et les points de quilles éventuels.

2. Il y a pénalité des seuls points de quilles et/ou de carambole ou de casin, si la bille de jeu, après avoir touché régulièrement la bille adverse, renverse ou déplace hors de sa base une/des quilles (indiqué par "quilles").

3. Il y a faute, avec tir "bille libre" pour le joueur adverse, 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" occasionnés dans l'exécution du même coup :

- a) Si l'arbitre constate que le joueur ne joue pas avec sa bille (indiqué par "mauvaise bille").
- b) Si la bille de jeu touche la bille rouge avant d'avoir touché la bille de l'adversaire (indiqué par "bille rouge"). La pénalité de "bille rouge" est de 2 points et vient se rajouter à toutes autres fautes.
- c) Si la bille de jeu renverse ou déplace hors de sa base tracée sur le tapis, une ou plusieurs quilles avant d'avoir touché la bille de l'adversaire (indiqué par "quilles").
- d) Si la bille de jeu ne touche pas la bille de l'adversaire (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 précipitées hors du billard.
- f) Si le joueur joue avant que les trois billes se soient immobilisées (indiqué par "billes en mouvement").
- g) Si le joueur fait usage, dans l'exécution d'un coup, d'une partie quelconque de la queue autre que le procédé (indiqué par "procédé").
- h) Si le joueur, dans l'attaque de sa bille, la touche plus d'une fois (indiqué par "touché").
- i) Si le joueur touche ou déplace une bille de la main 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 la bille de jeu est en contact avec la bille adverse ou une bande et qu'il joue directement cette bille adverse ou cette bande, sans jouer de manière détachée (indiqué par "bille en contact").
- l) Si au moment de l'exécution d'un coup, le joueur ne touche pas le sol avec un pied au moins, ou si, lors du coup de départ ou d'un tir "bille libre", il déborde des limites fixées avec tout ou partie du pied (indiqué par "pied").

- m) Si la bille de jeu saute par dessus les quilles et/ou la bille rouge avant d'avoir touché la bille de l'adversaire (indiqué par "saut de bille").

### SAUT DE LA BILLE



- n) Si le joueur, exception faite de l'attaque de sa bille pour l'exécution du coup, touche l'une ou les deux autres billes, ou une ou des quilles, avec la queue de billard, la main ou un objet quelconque (indiqué par "touché").
- o) Si le joueur queute (indiqué par "queuté").  
Il y a «queutage» :
- lorsque le procédé entre plusieurs fois en contact avec la bille en mouvement.
  - lorsque le procédé est encore en contact avec la bille de jeu au moment où celle-ci rencontre la bille adverse ou la bande.

#### 4. 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 quilles sont remises en place et les billes sont replacées par l'arbitre aussi exactement que possible dans la position qu'elles occupaient ou auraient occupé. Si cela est impossible à déterminer, alors l'arbitre peut décider de les replacer dans la position initiale du coup de départ.

## **Article 5Q 5.6.30 – Points de match et de set**

1. Dans le cas d'un match en 2 sets gagnants, les points de match et de set sont attribués comme suit :

- |            |              |                                      |
|------------|--------------|--------------------------------------|
| a) 2 à 0 = | au vainqueur | 2 points de match et 3 points de set |
|            | au perdant   | 0 point de match et 0 point de set   |
| b) 2 à 1 = | au vainqueur | 2 points de match et 2 points de set |
|            | au perdant   | 0 point de match et 1 point de set   |

2. Dans le cas d'un match en 3 sets gagnants, les points de match et de set sont attribués comme suit :

- |            |              |                                      |
|------------|--------------|--------------------------------------|
| 1. 3 à 0 = | au vainqueur | 2 points de match et 5 points de set |
|            | au perdant   | 0 point de match et 0 point de set   |
| 2. 3 à 1 = | au vainqueur | 2 points de match et 4 points de set |
|            | au perdant   | 0 point de match et 1 point de set   |
| 3. 3 à 2 = | au vainqueur | 2 points de match et 3 points de set |
|            | au perdant   | 0 point de match et 2 points de set  |

## **Article 5Q 5.6.31 – Classement**

### **Poules**

En cas d'égalité de points de match au classement final, on procède comme suit :

1. En cas d'égalité entre deux joueurs, c'est le résultat de la rencontre directe si elle a eu lieu qui les départage.
2. En cas d'égalité entre trois joueurs, celui qui a battu les deux autres est classé en tête. Si les trois joueurs se trouvent dans une situation identique, à savoir qu'ils se sont battus entre eux, le joueur possédant le plus de points de set, sur tous les matchs joués, est classé en tête. Si deux joueurs se trouvent à égalité de points de set, ils sont départagés selon le paragraphe 1 ci-dessus. Si les trois joueurs sont à égalité de points de set, on retient dans l'ordre la meilleure moyenne générale, puis la meilleure moyenne particulière. Celui qui a été battu par les deux autres est classé en queue
3. Si plus de trois joueurs sont à égalité, celui qui a battu tous les autres est classé en tête.
4. Si aucun des joueurs n'a battu tous les autres, on procède par élimination, en appliquant les dispositions ci-dessus.
5. Une fois le premier joueur désigné selon les paragraphes 2 et 3 ci-dessus, les autres joueurs sont ensuite départagés selon le paragraphe 1 du présent article.
6. S'il y a égalité de moyenne générale, selon le paragraphe 2 ci-dessus, on retient dans l'ordre, la meilleure moyenne générale sur tous les matchs joués, la meilleure moyenne particulière, la deuxième moyenne particulière si nécessaire, etc...

On applique par analogie les dispositions ci-dessus pour l'établissement du classement intermédiaire, ainsi que pour l'établissement du classement final des poules éliminatoires.

## **Article 5Q 5.6.32 – Dispositions particulières**

### **A - Partie en équipes de deux joueurs : le jeu en "double"**

1. Les règles du 5 quilles sont applicables dans leur intégralité.
2. L'équipe désigne librement le joueur qui va commencer la partie.
3. Durant la partie, le changement de joueur au sein d'une équipe, intervient uniquement lorsque l'adversaire exécutant le tir précédent, réalise des points pour sa propre équipe.  
Si un joueur ne réalise aucun point, ou donne des points à l'équipe adverse sans commettre de faute, on ne procède pas à un changement de joueur dans l'équipe jouant ensuite.
4. Lorsqu'un joueur commet une faute ou donne des points à l'équipe adverse sans commettre de faute, son coéquipier doit le remplacer au prochain tour de jeu, quand bien même l'équipe adverse n'a réalisé aucun point précédemment.
5. Après le tir de départ, qu'il soit réalisé des points ou non, l'équipe adverse fait jouer le joueur de son choix.
6. Les coéquipiers peuvent se conseiller librement sur le choix du tir à effectuer, de façon uniquement théorique et orale, sans indication pratique, notamment en touchant la table de la main ou avec un instrument quelconque.
7. Lorsque le joueur est en position d'exécution d'un coup, son coéquipier ne doit plus intervenir.
8. Si une équipe contrevient à l'un des points 6 et 7 du présent article, l'arbitre de la rencontre avertit les joueurs de cette équipe. En cas de récidive, il peut en référer au Directeur de Jeu, qui est habilité à prononcer une éventuelle disqualification de l'équipe.
9. L'inversion de joueur est retenue comme étant une faute donnant lieu à une pénalité de 2 points, auxquels s'ajoutent, les éventuels points réalisés sur le coup. L'adversaire bénéficie d'une "bille libre".

## **B - Jeu des 9 quilles ou "Goriziana"**

### **Règles générales**

1. Tous les articles concernant le « 5 quilles » sont applicables pour le jeu de la "Goriziana", à l'exclusion de la valeur des quilles et de la bille rouge.
2. Au jeu de la "Goriziana", on entend par tir indirect : le fait que la bille de jeu touche une bande au moins, avant de toucher la bille adverse.

Sur un tir indirect, tous les points réalisés dans l'action de jeu sont comptabilisés au double de leur valeur.

3. Lorsque la bille de jeu est en contact avec la bande, pour réaliser un tir indirect, il faut que cette bille de jeu touche une autre bande avant de toucher la bille adverse, ou la même bande en effectuant un massé.
4. Si, sur un tir "bille libre", la bille de jeu touche, par calcul ou par erreur du joueur, une bande dans la moitié inférieure du billard, qu'ensuite elle touche la bille adverse, et que des points soient ainsi réalisés, le tir ne sera pas considéré comme indirect, est les points ne seront pas doublés.
5. Lors de tirs indirects, seuls les points de bille rouge et de quilles peuvent être doublés, et non les points de pénalités consécutifs à une faute. De même, lors d'un coup régulier, les points donnés à l'adversaire sont doublés, si le tir était indirect.

### **Valeur des quilles**

Au jeu de la "Goriziana", les quilles ont les valeurs suivantes :

- a. quilles latérales extérieures : 2 points chacune
- b. quilles latérales internes : 8 points chacune
- c. quille rouge centrale abattue avec une ou plusieurs quilles latérales : 10 points
- d. quille rouge centrale abattue seule, même si le château de quilles est incomplet : 30 points

### **Bille rouge**

1. **La bille rouge a une valeur unique de 6 points, qu'elle soit carambolée avec la bille** de jeu ou la bille adverse.
2. Quand la bille rouge est touchée suite à un tir indirect, cette valeur est doublée.  
Pour réaliser les points de bille rouge, le contact des billes suffit, sans obligation de mouvement pour cette bille rouge, sauf dans le cas évoqué à l'alinéa suivant.
3. Lorsque la bille adverse est en contact avec la bille rouge, les points de bille rouge ne sont attribués que lorsque cette dernière a bougé.
4. Lorsque la bille de jeu est en contact avec la bille rouge, le coup est considéré comme régulier à condition que la bille rouge ne bouge pas.

Dans ce même cas, si le tir est effectué en opposition de direction à l'appui et que la bille rouge bouge conséquemment au fait qu'elle perd son point d'appui avec la bille joueuse, le coup est considéré comme régulier.

### **Points de pénalité**

1. Si la bille de tir touche la bille rouge avant la bille adverse, le joueur est pénalisé de deux points auxquels s'ajoutent les deux points de faute et les éventuels points de quilles.
2. Lors d'un tir fautif, si la bille de jeu a au préalable touché plusieurs bandes, la valeur des points de quilles ou bille rouge n'est pas doublée.