



# **REGLES**

## **5-QUILLES / 9-QUILLES**

# TABLE DES MATIÈRES

<b>Section 1 - Règles générales .....</b>	<b>3</b>
Article 2.3.01 – But du jeu .....	3
Article 2.3.02 – Position de départ .....	3
Article 2.3.03 – Les Quilles .....	4
Article 2.3.04 – Billes en contact .....	4
Article 2.3.05 – Bille sortie du billard .....	5
Article 2.3.06 – Indication de la Bille .....	5
Article 2.3.07 – Place du Joueur .....	5
Article 2.3.08 – Repères sur le billard .....	5
Article 2.3.09 – Fautes et Pénalités .....	5
Article 2.3.10 – Faute non imputable au sportif .....	6
Article 2.3.11 – Tir « Bille Libre » .....	6
Comportements anti-sportifs .....	7
<b>Section 2 - Le 5-Quilles .....</b>	<b>8</b>
Article 2.3.12 – Valeur des points .....	8
<b>Section 3 - Le 9-Quilles (« Simples et Doubles » ou « Goriziana ») .....</b>	<b>9</b>
Article 2.3.13 - Règles particulières .....	9
Article 2.3.14 - Valeur des points .....	9
<b>Section 4 - Le double et le relais .....</b>	<b>10</b>
Article 2.3.15 - Le double .....	10
Article 2.3.16 - Le relais .....	10
<b>Section 6 - Dispositions diverses .....</b>	<b>11</b>
Article 6.2.27 - Pauses en cours de match .....	11
Article 6.2.11 - Classement dans une phase disputée par poules pour les jeux avec quilles .....	11

## Section 1 - Règles générales

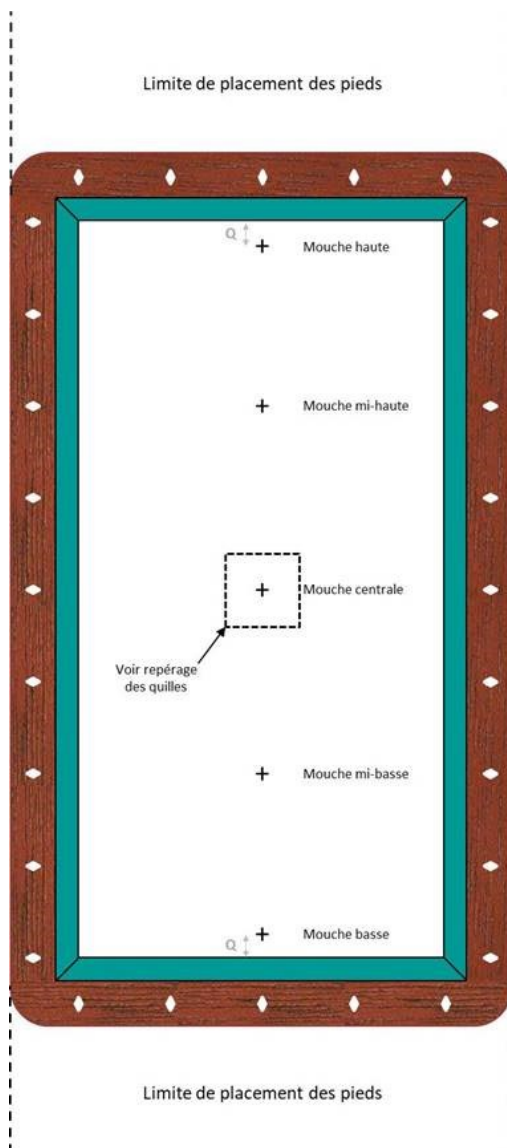
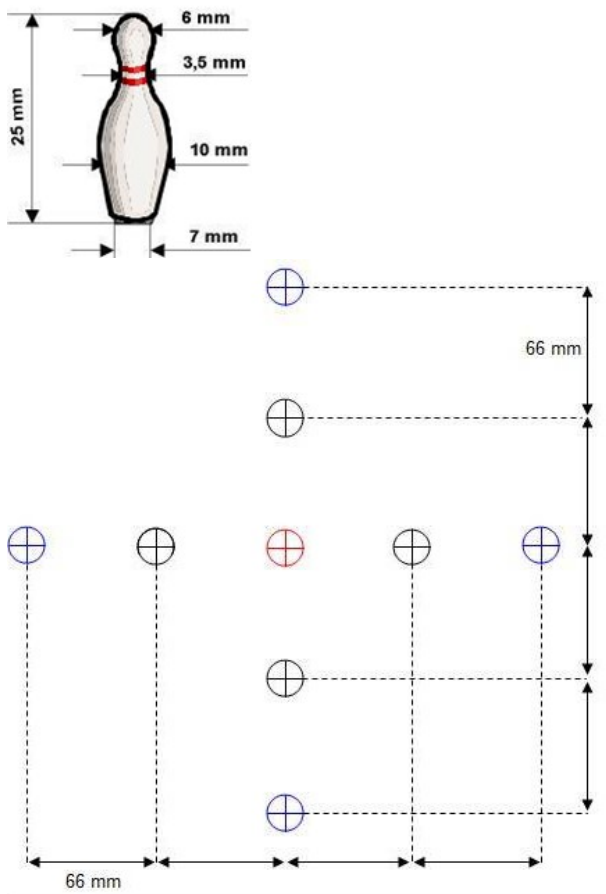
### Article 2.3.01 – But du jeu

- Une partie peut se jouer soit en longue distance (100, 150, 200,..... points), soit en sets gagnants (2, 3, ...)
- Les joueurs jouent alternativement un seul coup, que des points soient réalisés ou non
- Le joueur qui atteint (ou dépasse) la distance prévue gagne la partie. Si la distance est dépassée on notera uniquement la distance prévue
- Le coup est régulier lorsque la bille du joueur touche la bille de l'adversaire en premier (directement ou par bande avant). Par la suite la bille du joueur peut toucher la bille rouge ou envoyer la bille adverse toucher la rouge. La bille adverse ou la rouge peuvent faire tomber des quilles
- Si le coup est régulier, le joueur est crédité du total des points éventuellement réalisés (quilles, carambole ou casin) et la main passe à son adversaire qui joue la position existante
- Si le coup est régulier mais la bille du joueur renverse des quilles, tous les points réalisés sont crédités à l'adversaire
- Si le joueur commet une ou plusieurs faute(s), les 2 points de faute plus les éventuels points de quille(s) et de rouge, sont attribués à son adversaire qui prend la main en bénéficiant d'un tir « bille libre »

### Article 2.3. 02 – Position de départ

Après avoir fait le tirage à la bande, on place les billes comme suit :

- la bille blanche du joueur qui va exécuter le tir de départ sur la mouche mi-basse la bille rouge sur la mouche mi-haute
- la bille adverse (jaune ou blanche pointée) sur la mouche haute



Le joueur devant effectuer le premier coup se sert de la bille blanche, qu'il place à son gré (en se servant uniquement de la queue) dans la partie inférieure du billard ; aucune partie de cette bille ne devant dépasser la ligne médiane du billard.

S'il réalise des points, il n'y a pas faute mais les points sont crédités à l'adversaire.

Dans l'exécution du tir de départ il y a faute (2 points pour l'adversaire et tir bille libre) si :

- Lors du placement de sa bille pour l'exécution de son tir, celle-ci dépasse la ligne médiane
- Lors du placement de sa bille pour l'exécution de son tir, il touche la bille avec le procédé
- Pendant l'exécution du coup le ou les pieds du sportif qui touchent le sol dépassent la zone autorisée (voir schéma ci-dessus). Si le joueur a un pied en l'air, ce pied peut dépasser la ligne)

### Article 2.3.03 – Les Quilles

Une quille est considérée comme renversée si :

- a) sa base a perdu complètement le contact avec le tapis
- b) une fois abattue, elle retrouve la position verticale
- c) elle est abattue par une autre quille (sauf exception au point c.3 ci-dessous)
- d) étant en appui contre la bille adverse ou la bille rouge, elle tombe

Une quille n'est pas considérée renversée si :

- a) elle est traînée (sans tomber) hors de sa base
- b) étant en appui contre la bille du joueur, elle tombe suite à un coup effectué dans la direction opposée au point d'appui. Dans ce cas
  - l'arbitre la retire du jeu, si possible
  - si la quille ne peut pas être retirée, et que, projetée par une bille, elle abat d'autres quilles, ces autres quilles ne seront pas comptabilisées
- c) elle tombe pour une raison non imputable au joueur. Si cela est possible la quille est remise en place immédiatement (même pendant l'exécution du coup).
  1. Si l'arbitre peut récupérer et replacer la quille, elle comptera comme les autres
  2. Si l'arbitre peut récupérer mais pas replacer la quille elle est exclue du jeu jusqu'au coup suivant
  3. Si la quille ne peut être enlevée, et que projetée par une bille elle abat d'autres quilles, ces autres quilles ne seront pas comptabilisées

Cas particuliers :

- 1) Si l'emplacement d'une ou de plusieurs quilles est occupé totalement ou partiellement par une ou plusieurs billes, ces quilles sont retirées du jeu jusqu'à la libération de leurs emplacements
- 2) Si une quille en appui sur la bille adverse ou la bille rouge, tombe perdant son point d'appui, le coup est valable à condition que ce ne soit pas la bille du joueur qui la renverse
- 3) Si dans un coup valable la bille adverse renverse des quilles et la bille du joueur en touche une et la projette sur une autre restée debout la faisant tomber, le coup est valable. Le joueur qui vient de jouer est crédité des points réalisés

### Article 2.3.04 – Billes en contact

- a) Bille du joueur en contact avec une autre bille, le joueur n'a pas le droit de jouer directement sur cette bille. Obligation de jouer piqué détaché ou bande avant. Si cette bille ayant perdu son point d'appui bouge, le coup est valable
- b) Bille du joueur en contact avec une bande, le joueur n'a pas le droit de jouer directement sur cette bande
- c) S'il y a impossibilité de jouer sans qu'une faute ne soit commise, le joueur peut refuser d'effectuer le tir. Dans tous les cas il y aura 2 points de faute (plus éventuellement 2 points s'il touche la rouge) et tir « bille libre » pour l'adversaire

## Article 2.3.05 – Bille sortie du billard

Faire sortir une ou plusieurs billes du billard constitue une faute avec attribution de 2 points à l'adversaire et tir « bille libre ».

Une bille est considérée sortie du billard dès qu'elle touche l'encadrement du billard, seules les billes sorties du billard sont remises sur mouche.

Le fait de rebondir une ou plusieurs fois sur le dessus de la bande ne constitue pas une faute.

Les billes sorties sont replacées pour un tir bille libre comme suit :

- a) Si c'est la bille du joueur qui va jouer, voir 2.3.11
- b) Si c'est la bille adverse, elle est placée dans la partie opposée à la position de la bille du joueur qui doit jouer, sur la mouche près de la petite bande. Si la mouche où doit être placée la bille est occupée ou masquée par la bille rouge, la bille adverse est placée sur la mouche correspondante dans l'autre partie du billard.
- c) Si c'est la bille rouge, elle est placée sur la mouche mi-haute. Si la mouche mi-haute est occupée (partiellement ou totalement) par la bille adverse, la bille rouge sera placée sur la mouche mi-basse.
- d) Si les 3 billes sont dehors, elles sont placées comme pour le coup de départ (voir 2.3.11). Le joueur bénéficiant du tir bille libre a le droit de faire des points.

Pour les cas « a et b » ci-dessus, le joueur bénéficiant du tir bille libre décide seul soit de jouer la position obtenue, soit de jouer le point de départ.

## Article 2.3.06 – Indication de la Bille

Sur demande du joueur, l'arbitre est tenu de lui indiquer quelle est sa bille. Le tableau de marque devra être équipé d'un dispositif signalant à tout moment quel est le sportif qui joue avec la bille marquée ou de couleur.

## Article 2.3.07 – Place du Joueur

Le joueur qui ne joue pas doit attendre son tour, debout ou assis, aux emplacements prévus à cet effet ou en tous les cas de façon à ne pas gêner ni déranger son adversaire.

## Article 2.3.08 – 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.

## Article 2.3.09 – Fautes et Pénalités

Dans les cas de faute, la somme des points ci-dessous est créditée à l'adversaire qui aura droit à un tir « bille libre » :

- 2 points indépendamment du nombre de fautes commises
- 2 points supplémentaires si, lors de l'exécution du coup, la bille rouge a bougé de quelque façon que ce soit (sauf si elle perd son point d'appui),
- Les points de quilles

Fautes donnant 2 points à l'adversaire et tir « bille libre »

- a) « **mauvaise bille** » : si l'arbitre constate que le joueur ne joue pas avec sa bille. Si un joueur commet une faute de bille sans que la faute ne soit constatée par l'arbitre, et que son adversaire induit en erreur par le coup précédent commet aussi une faute de bille, au moment où l'arbitre constatera la faute, avant que le joueur ne joue, il inversera la position des deux billes sans qu'il y ait de faute
- b) « **bille rouge** » : si la bille du joueur touche la bille rouge avant d'avoir touché la bille de l'adversaire
- c) « **quille** » :
  - Si la bille du joueur renverse une ou plusieurs quilles avant d'avoir touché la bille de l'adversaire
  - Si, dans l'exécution du coup, la bille du joueur touche une ou plusieurs quilles avant d'avoir touché la bille de l'adversaire sans en faire tomber aucune, le tir est valable

- d) « **bille adverse** » : si la bille du joueur n'a pas touché la bille de l'adversaire
- e) « **bille dehors** » : si, dans l'exécution du coup, une ou plusieurs billes sautent hors du billard. La pénalité de 2 points est applicable sans distinction du nombre de billes sautant hors du billard
- f) « **procédé** » : si le joueur fait usage, dans l'exécution du coup, d'une partie quelconque de la queue de billard autre que le procédé
- g) « **touché** » :
  - 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.
  - 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 plusieurs quilles avec la queue de billard, sa main ou un objet quelconque
  - 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
  - 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
- h) « **piéd** » : si le joueur, au moment de l'exécution du coup de départ, ou d'un tir bille libre ne touche pas le sol avec au moins un pied. Si son (ou ses) pied(s) au sol, mord(ent) ou débord(e)nt les limites de la zone de pieds
- i) « **saut de bille** » si la bille du joueur avant d'avoir touché la bille adverse saute par-dessus, les quilles ou la bille rouge. **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
- j) « **bille en contact** » si le joueur joue directement sur une bille ou une bande en contact direct avec la bille de jeu
- k) « **queuté** » : si le joueur queute
- l) « **billes en mouvement** » : si le joueur joue avant que les trois billes soient immobiles

Points de pénalités crédités à l'adversaire sans tir bille libre.

- a) « **quille** ». Si la bille du joueur après avoir touché la bille adverse renverse une ou plusieurs quilles.
- b) Si en début de match ou de set, dans l'exécution du point de départ sans commettre de faute le joueur fait des points.

### Article 2.3.10 – Faute non imputable au sportif

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

### Article 2.3.11 – Tir « Bille Libre »

L'arbitre place la bille du joueur bénéficiant du tir bille libre dans la partie du billard opposée à celle où se trouve la bille adverse. Si cette bille est à cheval sur la ligne médiane et qu'il est impossible de déterminer dans quelle partie du billard elle se trouve, la bille du joueur bénéficiant du tir bille libre sera placée dans la partie inférieure de billard (comme pour le coup de départ).

Le joueur devant exécuter le coup "bille libre" décide :

- Soit de jouer sur la position obtenue selon la disposition ci-dessus,
- Soit de demander à l'arbitre de placer la bille de l'adversaire sur la position de départ. Si la mouche de départ est occupée (partiellement ou totalement) par la bille rouge, alors la bille de l'adversaire est placée sur la mouche basse, la bille de jeu étant placée dans l'autre moitié du billard.

Le joueur doit déplacer sa bille en se servant uniquement du bois de sa flèche.

Il y a faute et tir bille libre pour l'adversaire si :

- Le joueur devant exécuter un coup "bille libre" touche la bille de jeu avant que l'arbitre ne l'ait placée

- Lors du placement de sa bille pour l'exécution de son tir, il touche la bille avec le procédé
- Au moment du placement de sa bille pour l'exécution du coup, la bille du joueur dépasse la ligne médiane
- Pendant l'exécution du coup son ou ses point(s) d'appui en contact avec le sol ne sont pas dans la zone autorisée. Si le joueur a un pied en l'air, ce pied peut dépasser la ligne)

## Comportements anti-sportifs

Si le joueur arrête volontairement sa bille alors que celle-ci allait abattre des quilles, l'arbitre donnera le set gagné à son adversaire (le score du joueur fautif sera celui marqué au compteur avant le tir). En cas de récidive le joueur perdra le match sur le champ.

Si un joueur dévisse sa queue avant la fin, il perdra le match sur le champ. Si un joueur souhaite changer la flèche de sa queue il doit prévenir l'arbitre.

## Section 2 - Le 5-Quilles

### Article 2.3.12 – Valeur des points

- **2 points** pour chaque quille blanche abattue.
- La quille rouge vaut **10 points** si elle est abattue seule (même si le château est incomplet), sinon **4 points**
- Le carambolage vaut **4 points**
- Le casin (la bille adverse qui touche la bille rouge) vaut **3 points**. Si dans l'exécution du coup le joueur réalise le carambole et le casin seul le premier réalisé comptera



## Section 3 - Le 9-Quilles (« Simples et Doubles » ou « Goriziana »)

### Article 2.3.13 - Règles particulières

Un tir indirect, ou « bricole », est le fait que la bille du joueur prend contact avec une ou plusieurs bandes avant le carambolage sur la deuxième bille-objet.

Sur un tir indirect valable, le total des points de bille rouge et de quilles est doublé. Ceci est valable aussi pour les tirs avec « bille libre ».

La distance recommandée est de 2 sets gagnants à 300 points avec une distance réduite de 1 set à 300 points ou 2 sets gagnants à 250 points.

### Article 2.3.14 - Valeur des points

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

#### Valeur des points de quilles

- Les quilles latérales extérieures valent chacune 2 points
- Les quilles latérales internes valent chacune 8 points
- La quille rouge centrale vaut 10 points
- La quille rouge centrale abattue seule vaut 30 points, même si le château de quilles est incomplet

#### Valeur des points de bille rouge

- Lors d'un tir valable, la bille rouge a une valeur unique de 6 points, qu'elle soit carambolée avec la bille de jeu ou la bille adverse

#### Points de pénalité

- Si la bille du joueur abat des quilles, avant d'éventuellement toucher la bille adverse, le joueur est pénalisé de 2 points plus les points de quilles. Ces derniers seront doublés si une ou plusieurs bandes ont été touchées avant d'abattre des quilles
- Si, dans un tir fautif, on touche la bille rouge 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 seront doublés que si la rouge a été touchée après contact avec une ou plusieurs bandes

## Section 4 - Le double et le relais

### Article 2.3.15 - Le double

- 1) L'équipe qui démarre la partie décide du joueur qui commence
- 2) **Changement du joueur en jeu** : durant la rencontre, le changement du joueur en jeu intervient dans les cas suivants (voir annexe IV pour des exemples) :
  - 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 de quilles ou de rouge aux adversaires (avec ou sans 2 points de faute et bille libre), il cédera 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 du tournoi, 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

Exemples pour mieux comprendre et bien appliquer la règle du changement de joueur.

Equipe 1 (joueurs A,B), Equipe 2 (joueurs C,D)

Joueurs A et C actifs

A joue :

- Si A (équipe 1) marque des points positifs, C (équipe 2) quitte la table et c'est D qui joue
- Si A ne commet pas de faute et ne marque pas de points, il quittera la table après le coup de C uniquement si C marque des points positifs pour son équipe dans le tir suivant
- Si A ne fait pas de faute mais donne des points aux adversaires, il quittera la table après le coup de C (indépendamment du résultat du tir de C)
- Si A commet une faute qui donne 2 points et bille en main et, en plus, il donne des points de rouge et/ou de quilles aux adversaires, il quittera la table après le coup de C (indépendamment du résultat du tir de C)
- Si A commet une faute qui donne uniquement 2 points et bille en main (c'est à dire il ne touche pas la rouge ni il abat des quilles), il ne quittera la table que si C, dans le tir suivant, marque des points positifs pour l'équipe 2

### Article 2.3.16 - Le relais

Dans le match par relais, chaque équipe présente le même nombre de joueurs (de 2 à n).

La distance intermédiaire à atteindre par un joueur est :

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	...	<b>n</b>
d/n	2 (d/n)	3 (d/n)	...	d

Dès qu'un des deux joueurs 1 a atteint au moins la distance intermédiaire 1, 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 n a atteint au moins la distance.

## Section 6 - Dispositions diverses

### Article 6.2.27 - Pauses en cours de match

Les joueurs peuvent prendre une pause de cinq minutes

**Quilles :**

**- uniquement dans les matchs en 3 sets gagnants à la fin du 3ème set si la partie n'est pas terminée**

Autres modes de jeu :

- à la moitié de la distance (en points, ou en reprises si limitation) atteinte ou dépassée pour la première fois ;
- par set, à la fin de chaque set pair joué et si un autre set se joue ;

avant le début des prolongations

### Article 6.2.11 - Classement dans une phase disputée par poules pour les jeux avec quilles

Par dérogation à l'[article 6.2.05](#), le vainqueur d'un match se voit attribuer, en points de sets, le nombre de sets maximum possible diminué du nombre de sets perdus. Le perdant d'un match obtient, en points de sets, le nombre de sets gagnés.

#### A. Critère d'attribution des points de rencontre pour une compétition par équipes

Nombre de points de matchs.

#### B. Critères de classement des participants d'une poule

1. Nombre de points de rencontres s'il y a lieu.
2. Nombre de points de matchs.
- 3a. Si égalité entre deux joueurs, résultat de la rencontre ou du match direct.
- 3b. Si égalité entre plus de deux joueurs :
  - i) Points de sets (meilleure différence entre sets gagnés et sets perdus)
  - ii) Moyenne générale
  - iii) **S'il y a encore égalité entre deux joueurs, c'est le 3a) qui est appliqué**

#### C. Critères de classement des participants de la phase

1. Rang dans la poule d'origine.
2. S'il y a lieu, pourcentage des points de rencontres obtenus dans la poule d'origine rapportés au score maximum possible.
3. Pourcentage des points de matchs obtenus dans la poule d'origine rapportés au score maximum possible.
4. Pourcentage des points de sets obtenus dans la poule d'origine rapportés au score maximum possible.
5. Moyenne générale.

Bonjour tout le monde, le nouveau code vient de sortir (<http://www.ffbillard.com/global/telechargements/file.php?id=30540>) et je voulais prendre le temps de vous expliquer les principaux changements nous concernant.

### **Règles générales**

1. La fausse queue n'est plus considérée comme une faute

### **Règles de jeu**

- elles font désormais partie intégrante du code et non plus un simple lien vers le site CEB. En plus de cela les changements sont les suivants :
  - o quand la bille du joueur, avant de toucher la 2, touche une quille sans la faire tomber ce n'est plus faute (la CEB a fait pareil, article 4001-5 dans ce document <https://www.eurobillard.org/medias/sport-rules/5-pins/b7-5-pin-rules-rev-2-16-04-2018.pdf>)
  - o Il n'y a pas une limite de temps s'il n'y a pas de compteur, c'est à l'appréciation de l'arbitre qui d'abord doit donner un avertissement et une pénalité en cas de récidive (la CEB a fait pareil, article 3009-7)
  - o cumul des fautes : c'est bien précisé que les fautes ne se cumulent pas. Il y aura toujours que 2 points de faute plus les points éventuels de quilles et/ou de rouge
  - o règles de la goriziana alignées avec les vraies règles (notamment sur les cas où il faut ou pas doubler les points positifs et négatifs). Celles-ci ont été validées avec le responsable de l'arbitrage du tournoi de Saint Vincent (la référence dans le cas de la Goriziana). Vous verrez ça change pas mal la donne. Distance préconisée 2 sets sur 3 à 300 avec distance réduite 1 set à 300 ou 2 sur 3 à 250. Les distances ne sont pas précisées dans le code car la goriziana ne donne pas lieu (pour l'instant ?) à une finale nationale

### **Pauses**

- pause de 5' uniquement à la fin du 3ème set si le match n'est pas terminé. La raison principale est de fluidifier les tournois. Soit dit au passage, en Italie on fait comme ça depuis très, très longtemps

### **Classement dans les poules**

- si 2 à égalité = rencontre directe (comme maintenant)
- si 3 ou + => classement intégral PM/PS/Moy. S'il y a encore 2 à égalité => rencontre directe

### **Finale Masters**

- possibilité (pas obligation) d'avoir un invité DTN (comme pour les autres modes de jeu, notamment le 3 bandes). Ceci implique que seuls les 15 premiers du classement sont sûrs de faire la finale Masters

### **Finale N1**

- on place les 32 joueurs par rapport à leur classement pour tous ceux qui en ont un. Tirage au sort des positions restantes uniquement pour les joueurs qui n'ont pas de classement en cours

### **Barème de points**

- aligné sur le modèle UMB **pour tous les modes de jeu** de la Carambole. Le premier passe de 120 à 80

Rang	« National »	« Masters »
1	25	80
2	15	54
3 à 4	10	38
5 à 8	8	26
9 à 12	6	16
13 à 16	6	9
17 à 24	4	
25 à 32	3	
3èmes de poules en qualif	2	
4èmes de poules en qualif	1	

- Les écarts de points entre les 16 Masters se resserrent. La somme totale des points distribués baisse de 33%
- Les écarts de points entre les joueurs du tournoi National se resserrent aussi mais beaucoup moins (16% de réduction)
- On garde la règle que le 1er du National fait un point de moins que les perdants des quarts Masters du dimanche (personnellement j'aurais voulu réduire l'écart car à présent le niveau moyen a beaucoup progressé et gagné le National est très difficile, mais bon).
- les ratios Masters/National restent les mêmes pour les 2 premières places puis se réduisent pour les places suivantes. Pour les places 13<sup>e</sup> à 16<sup>e</sup> le ratio passe de x2 à x1,5
- On sépare les 3e et 4e de poule du vendredi. Les 4e prennent 1 point, les 3e 2 points. Avant il était possible qu'à la fin du tournoi un 4<sup>e</sup> de poule ait plus de points (grâce aux centièmes de points sur le dernier match uniquement) qu'un 3<sup>ème</sup> de poule.

- On change aussi la façon de calculer les points de sets à ajouter ramenés au centième. Désormais ce sera la somme de **tous les points de Set** réalisés dans le tournoi divisé par le nombre de matches disputés le tout ramené au centième. De cette façon on tient compte de la performance globale et non pas du seul dernier match

### Classement à Fenêtre Glissante

- c'est un changement qui sera appliqué à **tous les modes de jeu** de la Carambole. C'est utilisé dans plein de sports (billard compris) mais ça bouscule pas mal nos habitudes.
- le classement prendra toujours en compte les 5 tournois les plus récents (**les finales N1 et Masters ne comptent pas ; la finale Masters continue de valoir pour le classement international**)
- à tout instant dans la saison, le nombre de points est calculé comme on le fait actuellement en fin de saison, c'est-à-dire on additionne les points des 5 tournois pris en compte et de cette somme on retire les points correspondants au plus mauvais résultat (on retirera 0 si le joueur n'a pas joué tous les tournois)
- en début de saison les 5 tournois pris en compte sont les 5 de l'année précédente. Cette année on recalculera les points avec le nouveau barème et on affectera à chaque tournoi ancien un facteur 0.5 pour en réduire l'impact.
- après chaque tournoi de la saison en cours, sortiront du calcul du classement les points du tournoi le plus ancien et on ajoutera les points de celui qui vient de se disputer
- en fin de saison le classement ne contiendra que les tournois de la saison en cours comme actuellement
- ceci implique que, pour le TN1, ne sont plus qualifiés Masters les 8 premiers de la finale Masters mais bien les 8 premiers du classement glissant qui pour le 1<sup>er</sup> tournoi, correspond au classement de la saison précédente (cette année recalculé selon les nouveaux barèmes) avec les points divisées par 2.

J'anticipe quelques-unes de vos questions

1. Pourquoi un tel changement qui est, je le répète, appliqué pour les circuits nationaux de tous les modes de jeu et pas qu'aux quilles
2. Pourquoi la finale de France Masters ne compte pas ?

Quelques éléments pour la question 1

- Ce classement privilégie la constance de résultat dans le temps
- On ne repart plus à zéro à chaque année, ce qui avait beaucoup de conséquences
  - Importance trop grande du TN1. Ceux qui ne peuvent pas faire le TN1 sont très pénalisés
  - Si un joueur fort était absent aux premiers tournois il rentrait (avant) comme 4<sup>e</sup> de poule déstabilisant le serpent

## Quelques éléments pour la question 2

- Ça a été un choix fédéral pour tous les modes. On a utilisé par le passé le classement de la finale car le classement du circuit repartait à zéro. Ceci n'est plus nécessaire maintenant. Le raisonnement est que le circuit a pour but de qualifier les meilleurs pour la finale de France et ce n'est pas à la finale de France de définir l'ordre des qualifiés pour les tournois nationaux. Faire compter la finale de France aurait eu comme conséquence de surprotéger sur la durée les 16 finalistes. Evidemment ça peut se discuter, on peut trouver cela injuste, moi je pense que les avantages sont plus importants que les inconvénients éventuels. On verra à l'usage. De toute façon à la fin de la saison seuls les résultats de la saison compteront et les meilleurs seront de toute façon devant en fonction de leur performance

### Par équipe

- Pas vraiment de changements écrits dans le code mais 3 informations importantes
  - **Calendrier**
    - Les dates au calendrier ne sont plus des dates butoirs mais des dates à respecter. Toute demande de modification sera étudiée mais sans certitude qu'un changement puisse être acceptée
  - **Composition des équipes.**
    - Tout club peut inclure dans chacune de ses équipes un joueur d'un autre club, à condition que ce club n'engage pas d'équipe dans le même championnat
    - **(nouveau – non écrit dans le code) Chaque équipe peut aligner UN joueur étranger (CEB ou UMB) à condition de le licencier dans le club. Il est donc possible d'avoir un italien ou un belge ou un argentin, etc.**
    - L'année prochaine on clarifiera tout cela mieux dans le code en prévision aussi de l'Euroligue 2020
  - **D2**
    - La FFB est prête à créer une D2 5Q (avec montées/descentes) si pendant 2 années consécutives il y a au moins 20 équipes 5Q inscrites. J'essaie de les convaincre d'abaisser ce seuil à 15 (le nombre qui a été atteint cette année)

### Dispositions financières (<http://www.ffbillard.com/global/telechargements/file.php?id=30535>)

- Par équipe : Je n'ai pas encore vu la version finale, mais normalement les repas de l'équipe qui reçoit rentrent dans le calcul
- **Dotations des tournois nationaux**
  - La part fédérale passe de 400€ à **600€**
  - La part du club organisateur n'est plus que de **200€**

Clas.	Joueur	Nombre de tournois	Total Ranking					Points Rkg saison passée 1/2					
			Ranking	Match	Points Set	Faits	Subis	Générale	TN1	TN2	TN3	TN4	TN5
1	JUBLOT MAXIME		147,075	0	0	0	0	-	40,03	40,03	19,01	27,01	40,02
2	HINGANT MATTHIEU		126,045	0	0	0	0	-	19,01	4,51	40,02	40,02	27,01
3	DAVID NICOLAS		78,020	0	0	0	0	-	19,00	27,00	13,01	19,01	
4	CARREAU MICKAEL		72,035	0	0	0	0	-	13,01	19,01	27,01	13,00	13,01
5	MANZOLI ANGELO		58,015	0	0	0	0	-	8,00	13,01	13,01	13,01	19,00
6	VICARI MARC		54,025	0	0	0	0	-	8,01	4,00	19,00	19,01	8,01
7	DUVERNOY CHRISTOPHE		53,010	0	0	0	0	-	13,00	8,00	13,00	8,00	19,01
8	HERREBRECHT THIERRY		47,025	0	0	0	0	-	13,00	13,01	8,01	13,01	
9	GUERIN XAVIER		46,040	0	0	0	0	-	4,51	8,01	12,52	12,52	13,00
10	RACARY THIBAUT		46,000	0	0	0	0	-	27,00	19,00			
11	FOURRE CEDRIC		42,020	0	0	0	0	-	13,01	8,01	8,01	4,51	13,00
12	BONGIOVANNI GIOVANNI		32,540	0	0	0	0	-	12,52	2,00	4,01	3,01	13,01
13	ZACCAGNINI ANTOINE		32,535	0	0	0	0	-	2,01	12,52	7,51	4,51	8,00
14	GUILLEMANT DAVID		32,030	0	0	0	0	-	8,01	8,01	8,01	8,01	
15	PICOT SYLVAIN		30,535	0	0	0	0	-	8,01	4,51	13,01	5,01	
16	ROUBY GUILLAUME		25,525	0	0	0	0	-	3,01	13,01	4,50	3,01	5,01
17	VERHAGHE DOMINIQUE		23,025	0	0	0	0	-	4,01	7,51	1,51	4,01	7,51
18	DELSOL PHILIPPE		22,515	0	0	0	0	-	4,51		5,01	13,01	
19	MICHELOTTI FRANCESCO		22,025	0	0	0	0	-	4,51	3,01	8,00	5,01	4,51
20	SORTAIS CLAUDE		19,520	0	0	0	0	-	3,01	4,51	2,00	8,01	4,01
21	SAINT GEORGES CLAUDE		19,515	0	0	0	0	-	4,01	3,01	4,50	1,50	8,00
22	ADRIANI EMMANUEL		18,035	0	0	0	0	-	1,01	3,00	1,50	1,02	12,52
23	TREAL DAVID		17,525	0	0	0	0	-	7,51	3,00	2,01		5,01
24	AZARA SALVATORE		17,525	0	0	0	0	-	1,02	3,01	3,00	7,51	4,01
25	DAVOINE BRUNO		16,520	0	0	0	0	-	5,01	4,01	3,01	4,50	
26	LORIN JIMMY		16,005	0	0	0	0	-	3,01	13,00			
27	LEMATRE ALEXIS		15,025	0	0	0	0	-	1,51	4,01	4,01	3,01	4,01
28	BAYON PASCAL		15,015	0	0	0	0	-	4,01	4,51	4,50	2,01	
29	DI LEO FRANCOIS		14,005	0	0	0	0	-	2,00	0,51	1,00	8,01	3,00
30	LHERMITTE SYLVAIN		13,015	0	0	0	0	-	1,01	3,00	5,01	4,00	
31	WALLART JEAN CHARLES		11,025	0	0	0	0	-	2,01	5,01	1,00	3,01	
32	BONNEAU BENOIT		11,020	0	0	0	0	-	3,00	1,50	3,01	2,01	3,01
33	GUERIN REGIS		10,525	0	0	0	0	-	0,51	3,01	4,00	3,01	
34	SACRE JEAN YVES		10,510	0	0	0	0	-		4,00	2,01	4,51	
35	COSTA FREITAS DOMINGOS		10,505	0	0	0	0	-			3,00	3,01	4,50
36	MARCHISSEAU STEPHANE		10,010	0	0	0	0	-	2,00	5,01	3,01		
37	LANUSSE CHRISTOPHE		9,510	0	0	0	0	-	1,51	1,51	3,00	2,00	3,00
38	RIMBOT NICOLAS		9,505	0	0	0	0	-	5,01		4,50		
39	REBELO JOAQUIM		9,025	0	0	0	0	-	1,02				8,01
40	GANGLOFF JEAN LUC		8,515	0	0	0	0	-	2,00	0,50	0,50	1,51	4,51
41	GODARD ALAIN		8,515	0	0	0	0	-	0,50	1,00	1,51	3,01	3,00
42	ALEXANDRE MICHEL		7,530	0	0	0	0	-	2,01	0,50	2,01	0,51	3,01
43	VAROQUEAUX JULIEN		7,525	0	0	0	0	-	3,01	0,51	0,50	2,01	2,01
44	AIRAULT JEAN MICHEL		7,515	0	0	0	0	-	4,00	2,01	1,51		
45	CASALE ALBERTO		7,510	0	0	0	0	-	0,50	2,01	3,00	0,51	2,00
46	JUBLOT DENIS		7,015	0	0	0	0	-	1,01		4,00		2,01
47	MAILLE BERNARD		6,525	0	0	0	0	-	2,01	0,50	2,01	0,51	2,00
48	BARBE PHILIPPE		6,020	0	0	0	0	-	1,51	1,51	1,50	1,51	
49	GUINGAND FLORIAN		6,010	0	0	0	0	-	2,00			4,01	
50	LORGE THIERRY		6,010	0	0	0	0	-	1,01		3,00	2,00	
51	BILLIARD ALAIN		5,520	0	0	0	0	-	1,51		2,01	2,01	
52	GHEVART JEAN		5,520	0	0	0	0	-	1,50	1,02	1,50	1,51	
53	SAUVAGE DOMINIQUE		5,500	0	0	0	0	-		1,50		4,00	
54	JACQ LAURENT		5,000	0	0	0	0	-	1,00	2,00	2,00		
55	KERCRET GENEVIEVE		5,000	0	0	0	0	-	1,00	1,50	0,50	0,50	2,00
56	MORALES LUIS		4,510	0	0	0	0	-	4,51				
57	VASSEUR CEDRIC		4,510	0	0	0	0	-	3,01	1,50			
58	LEBOEUF SYLVAIN		4,510	0	0	0	0	-	1,51	1,01	1,00	1,00	
59	DOMINGO XAVIER		4,505	0	0	0	0	-					4,51
60	IQUI JEAN FRANCK		4,500	0	0	0	0	-	0,50	1,50	0,50	2,00	
61	VIERA MAIA ARLINDO		4,010	0	0	0	0	-					4,01
62	DEROLEZ JEAN PIERRE		3,505	0	0	0	0	-	1,51	2,00			
63	CLYNCKE JEAN JACQUES		3,500	0	0	0	0	-	0,50	3,00			
64	LACROIX SABINE		3,500	0	0	0	0	-	0,50	0,50	0,50	0,50	2,00
65	HERREBRECHT ERIAN		3,015	0	0	0	0	-		1,02	0,50	1,50	
66	MAILLAT EMMANUEL		3,010	0	0	0	0	-	3,01				
67	HERVELIN GABRIEL		3,010	0	0	0	0	-				3,01	
68	LEGRAND GUY		3,005	0	0	0	0	-	3,01				
69	COSTE PHILIPPE		3,005	0	0	0	0	-					3,01
70	FAURE STEPHANE		3,000	0	0	0	0	-					3,00
71	POIRIER DOMINIQUE		3,000	0	0	0	0	-					3,00
72	NAHIRNYJ NICOLAS		3,000	0	0	0	0	-	1,00		2,00		
73	LECROART SERGE		2,525	0	0	0	0	-	1,02	1,51			
74	VASSEUR GERALD		2,510	0	0	0	0	-	0,50	2,01			
75	ALDEGUER LIONEL		2,510	0	0	0	0	-	0,51	2,01			
76	EVENOU MARIE ANTOINETTE		2,500	0	0	0	0	-	0,50	1,00	0,50	0,50	
77	LORTHIOIR JEAN LUC		2,010	0	0	0	0	-	1,51	0,50			
78	DESLAIR GUY		2,010	0	0	0	0	-	0,50	1,01	0,50		
79	MATTEOLI GINO		2,005	0	0	0	0	-			2,01		
80	FEVER MARC		2,005	0	0	0	0	-		2,01			
81	BOUZEMANE KAMEL		2,005	0	0	0	0	-	0,51	1,00	0,50		
82	CHARLES DOMINIQUE		2,005	0	0	0	0	-	0,51	0,50	0,50	0,50	
83	FERHAT ACHOUR		2,005	0	0	0	0	-					2,01
84	BAILLY NICOLAS		2,005	0	0	0	0	-	0,51		1,50		
85	GONTHIER ARNAUD		2,000	0	0	0	0	-	2,00				



86	LE GUENNEC CHRISTIAN	2,000	0	0	0	0	-					2,00
87	PAU MARIANO	1,505	0	0	0	0	-				1,51	
88	STORNAIUOLO FRANCESCO	1,505	0	0	0	0	-				1,51	
89	STEINMANN SEBASTIEN	1,500	0	0	0	0	-		0,50	0,50	0,50	
90	OBERTI ALAIN	1,500	0	0	0	0	-				1,50	
91	MANTEN PAUL	1,015	0	0	0	0	-		1,02			
92	PONTHIEUX CHRISTIAN	1,000	0	0	0	0	-			1,00		
93	ROBIN JACQUES	1,000	0	0	0	0	-			1,00		
94	WEBER THIERRY	1,000	0	0	0	0	-	1,00				
95	FONTAINE ISABELLE	0,510	0	0	0	0	-		0,51			
96	POULEYN ANDRE	0,510	0	0	0	0	-		0,51			
97	VASSEUR GAETAN	0,505	0	0	0	0	-	0,51				
98	MURIOT JEAN FRANÇOIS	0,500	0	0	0	0	-				0,50	
99	GEETS PATRICE	0,500	0	0	0	0	-		0,50			
100	DELATTRE HERVE	0,500	0	0	0	0	-	0,50				
101	CAUX FREDERIC	0,500	0	0	0	0	-	0,50				
102	LELOIR MICHEL	0,500	0	0	0	0	-			0,50		
103	HERREBRECHT EMERICK	0,500	0	0	0	0	-		0,50			
104	SCHNEIDER VIRGILE	0,500	0	0	0	0	-				0,50	
105	MUHLACH CLAUDE	0,500	0	0	0	0	-				0,50	
106	LAUTI MARCEL	0,500	0	0	0	0	-		0,50	0,00		
107	LE SELLIN DANIEL	0,500	0	0	0	0	-		0,00	0,50		
108	DENOMME ROGER	0,500	0	0	0	0	-				0,50	
109	GOUSSETIS GEORGES	0,500	0	0	0	0	-			0,50		