

Carambole - Le 5-quilles



Principes

Les joueurs jouent alternativement, chacun jouant un seul coup. Le joueur doit faire chuter les quilles par l'intermédiaire de la bille adverse dans les conditions décrites ci-dessous.

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.

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 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.

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.

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.5.3.06).

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 5.3.10, que des points aient été réalisés ou non lors du coup fautif.

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.

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.

Après avoir défini l'emplacement de sa bille, le joueur doit la jouer de telle sorte qu'elle touche la bille de l'adversaire.

La bille jaune est la bille de jeu attribuée au joueur adverse, qui la conserve durant toute la rencontre.

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)

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.

Quel que soit le mécanisme du match, les joueurs conservent la même bille pour toute la durée du match.

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

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.

Attribution des points

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

Les quilles latérales valent chacune 2 points.

La quille centrale vaut 10 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.

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

La valeur des points de faute est indiquée à l'article 5Q5.3.10.

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.

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 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.

Billes en contact

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.

Lorsque la bille du joueur est en contact avec une bande, le joueur n'a pas le droit de jouer directement sur cette bande.

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.

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.

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 5.3.09 § 5 concernant le tir "bille libre".

Bille libre

Lorsqu'une faute a été commise, le joueur adverse bénéficie d'une position appelée tir "bille libre".

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.

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.

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".

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.

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.

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 labille rouge avant d'avoir touché la bille de l'adversaire (indiqué par "saut de 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 queueute (indiqué par "queueute").

Il y a «queueute» : - 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.

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 :

a) 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

- b) 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
- c) 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 5.3.12– 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.
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.

Dispositions particulières

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

Les règles du 5 quilles sont applicables dans leur intégralité.

L'équipe désigne librement le joueur qui va commencer la partie.

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.

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.

Après le tir de départ, qu'il soit réalisé des points ou non, l'équipe adverse fait jouer le joueur de son choix.

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.

Lorsque le joueur est en position d'exécution d'un coup, son coéquipier ne doit plus intervenir.

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.

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".