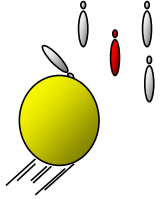


# 5 QUILLES :

## Changements dans les règles



# Changements dans les règles



## **Pourquoi :**

Harmonisation internationale des règles voulue par les commissions quilles UMB et CEB

## **Quand :**

Mise en application à partir de septembre 2021

## **Règles concernées par les changements:**

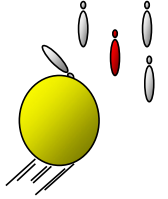
- Taille des quilles
- Quille renversée
- Billes en contact
- Indication de la bille
- Fautes et pénalités

## **Autres précisions apportées au code sportif concernant les jeux avec quilles :**

- Double : Début de de partie et changement de joueur
- 9 quilles : Tous doublés (tutti doppi)



# Taille des quilles

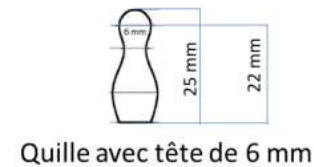


Ref code sportif : Article 1.2.02

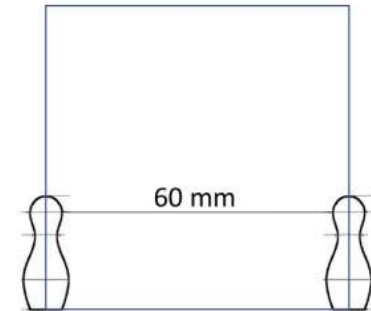
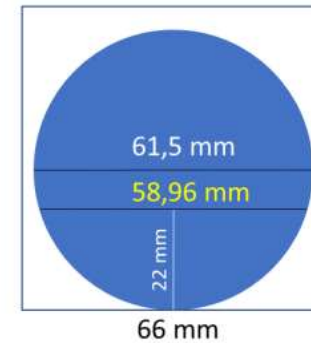
Les quilles ont une hauteur de 25 mm. Leur diamètre est de **7 mm** à la tête, de 10 mm à l'endroit le plus large et de 7 mm à la base. Elles sont toutes de forme et de dimensions identiques.

## Impact sur le passage d'une bille entre les quilles :

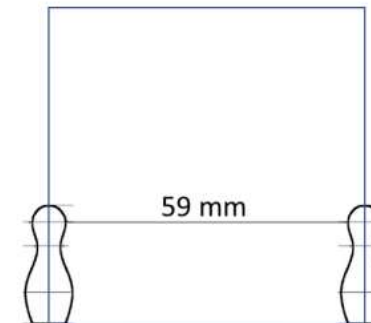
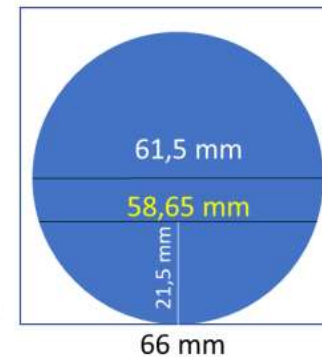
- L'espace libre entre les quilles passe de 60mm à 59mm
- La marge de passage sans que la bille ne touche de quille passe de 1,04mm à 0,35mm



Quille avec tête de 6 mm

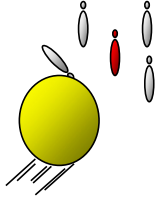


Quille avec tête de 7 mm





# Quille renversée



Ref code sportif : Article 2.3.03

Une quille est considérée comme **renversée** si :

- A. sa base a perdu complètement le contact avec le tapis
- B. elle est trainée **complètement** sans tomber, hors de sa base
- C. une fois abattue, elle retrouve la position verticale sans intervention humaine
- D. elle est abattue par une autre quille (sauf exception au point C.3 ci-dessous) ;
- E. étant en appui contre la bille du joueur, elle tombe ;



Une quille **n'est pas** considérée renversée si :

A...

B...

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) :

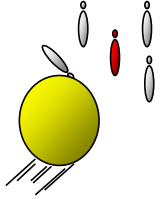
- si l'arbitre peut récupérer et replacer la quille, elle compte comme les autres,
- si l'arbitre peut la récupérer mais pas la replacer, elle est exclue du jeu jusqu'au coup suivant,
- si la quille ne peut être enlevée et si, projetée par une bille, elle abat d'autres quilles, ces autres quilles ne sont pas comptabilisées

Cela implique que le tracé du positionnement des quilles soit correctement fait, c'est-à-dire que le tracé la base de la quille soit parfaitement visible (pas un simple point).

➔ A vérifier et à rectifier si besoin avant le début de partie.



# Quille renversée



Ref code sportif : Article 2.3.03

Cas particuliers

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.

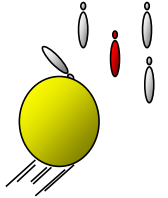
Si une quille en appui sur la bille adverse ou la bille rouge, tombe du fait de la perte de son point d'appui, le coup est valable **et les points sont comptabilisés.**

**Si dans un coup valable une bille touche une quille déjà par terre et la projette sur une autre restée debout la faisant tomber, le coup est valable et tous les points seront crédités :**

- **Au joueur qui a effectué le tir si la bille qui a projeté la quille est celle de l'adversaire ou la rouge**
- **A l'adversaire si la bille qui a projeté la quille est celle du joueur qui a effectué le tir.**



# Billes en contact



Ref code sportif : Article 2.3.04

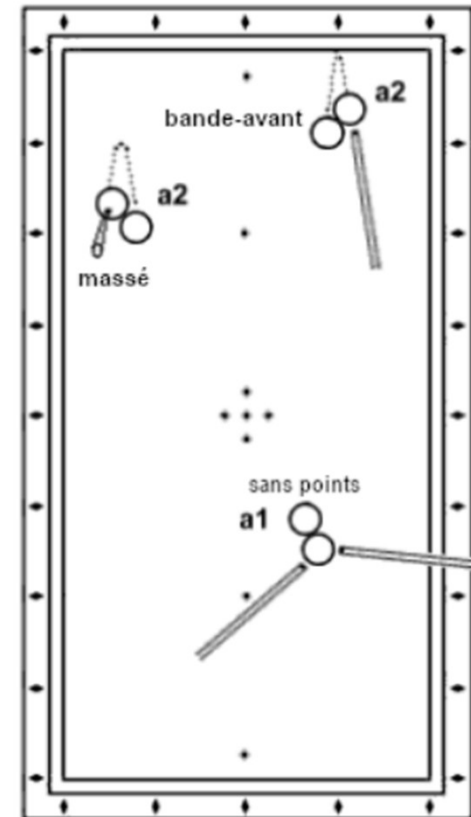
Si la bille du joueur est en contact avec la bille de l'adversaire

. a. Le joueur peut jouer piqué détaché ou bande avant (cas a2 dans le schéma)

b. Le joueur peut jouer extrême finesse (**le jugement de l'extrême finesse étant laissé à l'unique appréciation de l'arbitre**) pour chercher une meilleure position de défense mais il n'a pas le droit de marquer des points (cas a1 dans le schéma).

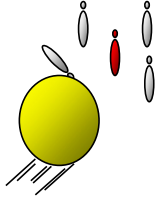
Si des points sont marqués, ils sont crédités à l'adversaire sans pénalité supplémentaire ni tir « bille libre ».

Si la bille du joueur est en contact avec la bille rouge, le joueur peut jouer directement vers la bille de l'adversaire sans faire bouger la bille rouge. Si la bille rouge bouge par le simple fait d'avoir perdu son point d'appui, le coup est valable.





# Indication de la bille



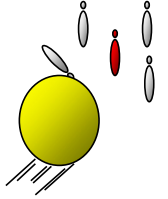
Ref code sportif : Article 2.3.06

**Le joueur n'a pas le droit de demander à l'arbitre quelle est sa bille.** Le tableau de marquage devra être équipé d'un dispositif permettant au joueur de repérer sa bille.

**L'adversaire n'a pas le droit d'avertir le joueur qu'il s'apprête à jouer avec la mauvaise bille.** Si c'est le cas, il sera pénalisé. Le joueur en place bénéficiera alors de 2 points de pénalité et d'un tir « bille libre »



# Fautes et pénalités



Ref code sportif : Article 2.3.09

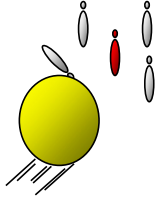
Dans les cas de faute, la somme des points ci-dessous est créditée à l'adversaire qui aura droit à un tir « bille libre » :

- 2 points indépendamment du nombre de fautes commises
- Les éventuels points de quilles
- 2 points supplémentaires si la bille rouge a bougé, à l'exception des 2 cas ci-dessous :
  - a. Elle a perdu son point d'appui
  - b. La faute (« touché ») a été annoncée et le tir n'a pas été exécuté





# Précisions apportées



## **DOUBLE**

Ref code sportif : Article 2.3.09

Chaque équipe désigne le joueur qui effectuera le tirage à la bande. C'est ce joueur qui jouera en premier pour son équipe.

Durant la rencontre, le changement du joueur en jeu intervient dans les cas suivants : (voir annexe IV pour les exemples).

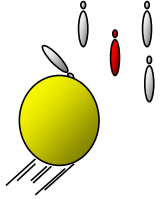
- a) Si le joueur en jeu marque des points positifs, le joueur de l'équipe adverse cède sa place à son coéquipier
- b) Si le joueur en jeu donne des points aux adversaires (même dans le cas où ce ne sont que 2 points de faute et bille libre), il cédera sa place à son coéquipier pour le tir suivant indépendamment du résultat du tir des adversaires

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



# Précisions apportées



## 9 quilles – Tous doublés

Ref code sportif : Article 2.3.15

Ajout au code sportif des règles du « Tutti doppi ». Contrairement au 9 quilles, pas de différence entre un tir direct et indirect pour déterminer la valeur des points. Tous les points sont doublés.

Valeur des points de quilles

- Les quilles latérales extérieures valent chacune 4 points
- Les quilles latérales internes valent chacune 16 points
- La quille rouge centrale vaut 20 points
- La quille rouge centrale abattue seule vaut 60 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 12 points, qu'elle soit carambolée avec la bille de jeu ou la bille adverse

Points de pénalité

- En cas de tir fautif donnant lieu à un tir « bille libre », 4 points de pénalités (au lieu de 2 pour le 5 quilles et la Goriziana) sont attribués à l'adversaire en plus des éventuels points de quilles et bille rouge.
- Dans un tir fautif, le fait d'avoir touché la bille rouge vaut toujours 4 points