

Règles européennes de jeu (REJ)

<u>TABLE DES MATIERES</u>	<u>Article n°</u>	<u>Page n°</u>
<u>CHAPITRE 1 - DISPOSITIONS GENERALES</u>		
Disciplines agréées	1001	3
Application des REJ	1002	3
<u>CHAPITRE 2 - INSTRUMENTS DE JEU</u>		
Billards, bandes, draps	2001	4
Billes, craie	2002	4
Queue de billard, râteau	2003	4
Eclairage	2004	5
Matériel neuf	2005	5
<u>CHAPITRE 3 - REGLES COMMUNES A TOUS LES MODES DE JEU</u>		
La partie	3001	6
Tirage à la bande	3002	6
Position de départ, bille de jeu	3003	6
Carambolage	3004	6
Points de carambolage et de quilles	3005	7
Pause en cours de la partie	3006	7
Abandon/Exclusion au cours de la partie	3007	7
Billes en contact	3008	7
Billes sautant hors du billard	3009	7
Fin de la partie	3010	8
Les fautes	3011	8
Fautes volontaires	3012	9
Fautes non constatées	3013	9
<u>CHAPITRE 4 - REGLES SPECIFIQUES A CHAQUE MODE DE JEU</u>		
Dénomination des billes	4001	10
Zones d'interdiction à la partie libre et au jeux du cadre	4002	10
Position des billes dans les zones d'interdiction	4003	10
Fautes de zone	4004	10
<u>CHAPITRE 5 - LA PARTIE LIBRE</u>		
Définition	5001	11
<u>CHAPITRE 6 - LES JEUX AUX CADRES</u>		
Définition	6001	12
Cadres et ancrs	6002	12
Cadre 47/1, 47/2 et 71/2	6003	12
<u>CHAPITRE 7 - LE JEU PAR LA BANDE</u>		
Définition	7001	13

CHAPITRE 8 - LE JEU PAR TROIS BANDES

Définition	8001	14
Billes sautant hors du billard ou billes en contact	8002	14

CHAPITRE 9 - 5-QUILLES

Définition	9001	15
------------	------	----

CHAPITRE 10 - ARTISTIQUE

Définition	10001	16
------------	-------	----

CHAPITRE 11 - MULTIDISCIPLINES

Système de jeu	11001	17
Définition du pentathlon individuel	11002	17
Définition du triathlon individuel	11003	17
Définition des biathlon individuel	11004	17
Ordre des parties	11005	17
Définition du Tournoi Européen de Polyathlon pour équipes nationales (TEP)	11006	17

CHAPITRE 12 - MISE EN VIGUEUR CHANGEMENTS / COMPLEMENTS

Schéma A	- Repérage des mouches au carambole
Schéma B	- Zones d'interdiction à la partie libre
Schéma C	- Tracé du cadre de 0,47 m
Schéma D	- Tracé du cadre de 0,71 m
Schéma E	- Positions des billes au cadre
Schéma F	- Placement des billes en cas de remise sur mouche au jeu de trois bandes
Schéma G	- Repérage des mouches et des lignes au jeu de 5-quilles
Schéma H	- Quille
Schéma I	- Artistique - Quadrillage de la surface de jeu
Schéma J	- Artistique - Gabarit de marquage
Schéma K	- Artistique - Délimitations des secteurs
Schéma L	- Artistique - Disposition des satellites
Schéma M	- Artistique - Exemple de positionnement

Le marquage des points artistiques est défini dans un règlement spécifique.

CHAPITRE 1

DISPOSITIONS GENERALES

Article 1001 - DISCIPLINES AGREEES

La CEB ne reconnaît officiellement que les disciplines définies par son assemblée générale. Des championnats d'Europe ne peuvent avoir lieu que dans ces disciplines.

Le comité de la CEB peut temporairement (max. pour 2 ans) reconnaître des disciplines. Ceci est également valable pour des changements aux disciplines reconnues.

Article 1002 - APPLICATION DES REJ

1.

Les règles européennes de jeu sont applicables à tous les championnats d'Europe et tournois reconnus/ agréés par la CEB.

2.

Elles sont également applicables aux championnats du Monde organisées en Europe, sauf stipulations contraires dans les règles de l'Union Mondiale de Billard.

3.

Les cas non prévus par les règles internationales de jeu ou les cas de force majeure, pour autant qu'ils ne sont pas réglés, seront réglés conformément aux règlements de la fédération organisatrice.

CHAPITRE 2

INSTRUMENTS DE JEU

Article 2001 - BILLARDS - BANDES - DRAPS

- 1.** Le billard est une table dont la surface supérieure est rectangulaire, rigoureusement plane et horizontale. Le positionnement du billard doit être assuré, même si le sportif le prend comme appui.
- 2.** La surface de jeu est constituée d'ardoise (max. 3 pièces) d'une épaisseur minima de 45 mm, ou de toute autre matière approuvée par l'assemblée générale.
- 3.** La délimitation de la surface de jeu se fait par l'apposition de bandes en caoutchouc dont la hauteur au bec de bande est de 37 mm. Une tolérance de plus ou moins 1 mm est admise.
- 4.** Les dimensions de la surface libre de jeu sont de 2,84 m sur 1,42 m. Une tolérance de plus ou moins 5 mm est admise.
- 5.** Les bandes en caoutchouc sont fixées sur toute la longueur à un cadre extérieur d'une largeur de 12,5 cm dont la surface supérieure est entièrement lisse et de teinte uniforme. Une tolérance de plus ou moins 1 cm est admise.
- 6.** La surface supérieure qui entoure les bandes devra recevoir des marques indélébiles (diamants) situées à intervalles réguliers correspondant au 1/8 de la longueur de la surface de jeu. Ni la marque du constructeur ni aucune autre indication ne pourra être apposée sur la surface supérieure de ce cadre entourant les bandes.
- 7.** Les draps recouvrant la surface de jeu et les bandes devront, au début du tournoi, être neufs, de même qualité, de couleur verte ou de toute autre couleur agréée. Ils devront être tendus au maximum, sans plis ni obstacle, sur l'ardoise et les bandes. Les draps doivent être agréés par la CEB et seront définis par la CEB pour les championnats et tournois officiels.
- 8.** La hauteur de billard, mesurée du sol à la surface supérieure qui encadre les billard, doit se situer entre 75 et 80 cm.
- 9.** Les billards destinés à un tournoi officiel seront pourvus d'un dispositif de chauffage électrique éliminant toute humidité des ardoises et des draps. Ce dispositif sera mis en action, avec thermostat, dès le placement du billard et pendant toute la durée de la compétition afin d'assurer le meilleur roulement possible des billes.
- 10.** Après la pose, le drap doit être pourvu des repères de positionnement visibles suivant schéma A. Les repères doivent être tels qu'ils ne gênent pas le cours des billes et qu'ils ne gênent pas la vision. La pose d'autocollants est défendue.
- 11.** Tous les championnats et tournois autorisés doivent se dérouler avec du matériel agréé par la CEB. L'agrégation est du ressort du comité.

Article 2002 - BILLES - CRAIE

- 1.** Les billes doivent être confectionnées avec une matière agréée par la CEB. Deux de ces billes doivent avoir la teinte blanche, la troisième est teintée en rouge. Une des billes blanches sera pourvue aux extrémités d'un même diamètre d'une marque indélébile. En outre sont agréées trois billes des couleurs blanche, jaune et rouge. Dans ce cas la bille blanche n'a aucune marque. Pour certaines disciplines, par exemple artistique et troisbandes, les deux billes blanches ou une blanche/une jaune peuvent avoir, pour rendre plus visible la rotation, des marques de grande surface agréées par la CEB.
- 2.** Les billes seront rigoureusement sphériques et leur diamètre sera compris entre 61 et 61,5 mm. La tolérance entre les billes d'un même jeu (trois billes) ne devra être plus grande que 0,25 mm.
- 3.** Le poids d'une bille sera compris entre 205 et 220 grammes. La différence entre la bille la plus lourde et la plus légère ne pourra toutefois excéder deux grammes.
- 4.** L'emploi des billes aux championnats et tournois officiels est soumis à l'agrégation de la CEB.
- 5.** La craie ne devra pas salir de manière excessive la surface de jeu et les billes. Elle devra avoir une bonne adhésion au procédé.

Article 2003 - QUEUE DE BILLARD - RATEAU

- 1.** Le mouvement est imprimé aux billes à l'aide d'un instrument de jeu en bois ou de toute autre matière appelé "queue de billard". La queue de billard peut être d'une seule pièce ou se diviser en plusieurs parties. La section de la queue diminue vers l'avant et a surface plane et ronde munie d'une rondelle appelée "procédé". Le sportif doit uniquement se servir du procédé pour frapper la bille. Le sportif utilise une ou plusieurs queues de son choix et en détermine librement la longueur, le poids et le diamètre. Il peut changer de queue au courant d'un championnat (tournoi).
- 2.** La queue ne peut être pourvue d'éléments techniques pour faciliter ou changer le coup du sportif ou avoir une influence quelconque sur le cours de la bille.

3. Le sportif a le droit de se servir du "râteau", petit chevalet statique et rigide destiné à remplacer la main dans certaines positions difficiles.

Article 2004 - ECLAIREMENT

1. La lumière projetée sur le billard ne peut, pour des championnats ou tournois CEB, être inférieure à 520 lux sur toute sa surface.

2. Les sources de lumière sont à fixer de telle façon que les sportifs ne soient pas gênés lors du jeu et ne pas être éblouis en cours de jeu normal.

3. La distance entre les sources de lumière et la surface de jeu doit être au minimum de 0,80 m. Si de telles sources de lumière individuelles sont prévues, elles doivent être fixées de façon que l'arbitre puisse, le cas échéant, les déplacer pour le coup du sportif.

4. La salle de jeu ne doit pas être dans l'obscurité totale, mais doit être éclairée pour permettre aux spectateurs de voir sans problème.

Article 2005 - NOUVEAUX MATERIELS

Avant que la CEB n'accepte officiellement un nouveau matériel, celui-ci sera testé suffisamment par des fédérations nationales. Seulement au cas où ces résultats seraient positifs, il pourra être décidé d'une agrégation.

CHAPITRE 3

REGLES COMMUNES A TOUTES LES DISCIPLINES

Article 3001 - LA PARTIE

1. Une partie porte, selon les règles spécifiques de la discipline, ou bien sur un nombre élevé de points à égalité de reprises (evt. prolongation au système KO) ou en sets sur un nombre réduit de points sans égalité de reprises.

2. Lequel des systèmes (pleine distance ou sets) sera mis en application, sera décidé en accord avec l'organisateur ou l'assemblée générale précise entièrement ou partiellement.

Article 3002 - TIRAGE A LA BANDE

1. L'arbitre place les deux billes blanches (ou la blanche et la jaune) pour le tirage à la bande sur la ligne de départ et d part et d'autre du point de départ., à environ 20 cm de chaque grande bande. La bille rouge sera placée sur la mouche haute.

2. Le sportif, dont la bille, après un retour sans faute, s'arrête le plus près de la courte bande (bande de départ) a gagné le tirage à la bande. Le coup est également valable, si la bille au retour touche la courte bande basse et rentre dans l'aire de jeu.

Le sportif qui gagne le tirage à la bande décide si lui-même ou bien l'adversaire commence la partie. Au biathlon (5-quilles/3-bandes) il décide également quelle discipline sera jouée en premier.

Le sportif qui débute la partie commence avec la bille totalement blanche. Ils conservent leur bille tout au long de la partie. Même si, entre-temps un nouveau tirage à la bande ou une prolongation a dû s'effectuer (Biathlon, 5-quilles/3-bandes).

3. Les deux sportifs tirent simultanément sur la bande du haut. Les deux billes doivent être en mouvement avant que l'une d'entre-elles n'atteigne la bande du haut. Si tel n'est pas le cas, le tirage est répété. Le sportif provoquant deux fois une telle répétition, perd le choix. Le tirage par doublé (deux fois aller-retour) n'est pas admis.

4. Si dans leur trajet les deux billes se heurtent, le sportif fautif (celui dont la bille a quitté la ligne droite et a provoqué la rencontre) perd le tirage.

5. Si dans leur trajet les billes se sont heurtées et qu'il est impossible de déterminer un fautif ou si les deux billes s'arrêtent à la même distance, l'arbitre fait recommencer le tirage à la bande.

6. Si la bille d'un sportif heurte la bille rouge ou la grande bande, ce sportif perd le tirage à la bande. Si tel est le cas pour les deux sportifs, le tirage est répété.

7. Le sportif commençant la partie le fait avec la bille totalement blanche et il la garde pour toute la partie, même si un nouveau tirage ou des prolongations sont nécessaires.

Article 3003 - POSITION DE DEPART - BILLE DE JEU

1. Les billes sont placées par l'arbitre:

- a. la bille rouge sur la mouche haute
- b. la bille de l'adversaire sur la mouche centrale basse
- c. la bille du sportif débutant la partie, d'après son choix, sur un des points de départ (gauche ou droit)

2. La partie commence par le tirage à la bande. Des touchers de bille non permises sont celles commises après la mise en position de début de partie.

3. Le carambole de départ doit se jouer par l'attaque directe de la bille rouge (excepté 5-quilles), puis par n'importe quel chemin, avec au moins une bande (trois bandes - trois), toucher la bille de l'adversaire.

4. Si le point de départ est valable, le sportif reste dans le jeu et il peut continuer sa série selon les règles de la discipline concernée (sauf 5-quilles).

Article 3004 - CARAMBOLAGE

1. Le but du jeu consiste à réussir autant de points/carambolages que possible selon les règles de la discipline en question jusqu'à la distance prescrite. Cela vaut également au cas où on joue des reprises ou un temps limités.

2. La carambolage est réussie, lorsque la bille, mise en mouvement par le coup de queue, entre en contact avec les deux autres billes eu égard aux prescriptions spécifiques de chaque mode de jeu, et que les trois billes soient à l'arrêt.

3. Chaque carambolage compte pour un point (sauf 5-quilles).

Article 3005 - POINTS DE QUILLES ET DE CARAMBOLAGE (billard à 5 quilles)

1. Le but du jeu consiste à réussir autant de points que possible jusqu'à la limite prescrite, selon les règles de la discipline.

2. Les points sont acquis si:
des quilles sont renversées ou des carambolages réussis
une quille latérale vaut 2 points
la quille centrale vaut 4 points
une carambolage vaut 4 points, le casin 3 points

Si la quille centrale est renversée toute seule du château de quilles, sans qu'une autre quille tombe, elle vaut 8 points. Une carambolage peut être réussie en même temps.

Article 3006 - PAUSE EN COURS DE PARTIE

1. Si un des sportifs demande une pause vers le milieu de la partie auprès de l'arbitre, elle doit lui être accordée. Il ne peut demander cette pause que si l'adversaire a commis une faute et qu'il doit lui-même entrer en jeu. La pause est également valable pour l'adversaire, qui ne peut plus en demander une lui-même.

2. A la partie par sets, une pause peut être demandée après le deuxième (2.) et le quatrième (4.) set. Au biathlon (5-quilles/3-bandes) entre les deux disciplines.

3. La pause ne peut en aucun cas être accordée, ni au cours d'une série, ni avant une reprise de prolongation.

4. La pause ne devra pas durer plus de 5 minutes.

5. Dans des cas particuliers (télévision) la direction du tournoi peut, en accord avec le délégué de la CEB, régler la pause autrement.

Article 3007 - ABANDON/EXCLUSION EN COURS DE PARTIE

1. Un sportif qui quitte sa place sans autorisation de l'arbitre perd la partie. En cas de force majeure au cours d'un championnat, le délégué officiel de la CEB décide.

2. Le sportif qui, après injonction de l'arbitre, ne reprend pas le jeu ou ne joue pas immédiatement a perdu la partie.

Article 3008 - BILLES EN CONTACT

1. Lorsque la bille du joueur est en contact avec une des deux billes, ou avec les deux, les droits du sportif, à tous les modes de jeu, exception faite de la partie libre où la remise sur mouches est obligatoire, sont les suivants:

- a remettre sur mouches selon les règles spécifiques par l'arbitre
- b jouer par la bille qui n'est pas en contact, ou par bande avant
- c ou encore par le massé détaché, mais à condition de ne pas faire bouger la bille en contact. Il n'y a pas de faute si la bille en contact bouge uniquement du fait qu'elle perd le point d'appui qu'éventuellement lui donnait la bille joueuse.

2. Lorsque la bille du sportif est en contact avec une bande, ce sportif n'a pas le droit de jouer directement par cette bande.

3. En cas de remise sur mouches, les billes seront placées de la façon suivante:

- a à la partie libre, au cadres et à la bande: comme pour le point de départ de la partie
- b au jeu par trois bandes, seules les billes en contact sont remises sur mouches comme dans le cas de billes sautant hors du billard.

4. Au 5-quilles les billes ne sont pas remises sur mouches.

Article 3009 - BILLES SAUTANT HORS DU BILLARD

Lorsqu'une ou plusieurs billes sautent hors du billard (touchent la surface supérieure de l'encadrement, même si elle(s) réintègrent la surface de jeu), toutes les billes seront remises sur mouche et l'adversaire est en jeu (L'article 8002 règle le jeu par trois bandes/le jeu aux 5-quilles est réglé dans un règlement spécifique).

Article 3010 - FIN DE LA PARTIE

1. Sans limitation du nombre de reprises

- a Une partie consiste en un certain nombre de carambolages/points à effectuer (distance de jeu).
- b Toute partie commencée doit être jouée jusqu'au dernier carambolage/point. Une partie est terminée dès que l'arbitre a annoncé "bon" le dernier point à exécuter, même si l'on constate après coup que le sportif n'a pas effectué le nombre de carambolages/points requis.
- c Lorsque le dernier carambolage de la partie aura été exécuté par le sportif ayant à son actif une reprise de plus que son adversaire, celui-ci a l'obligation d'égaliser la nombre de reprises en repartant sur mouches, les billes étant placées dans la position initiale de départ. Dans une partie jouée en sets, cette règle ne s'applique que lorsque le sportif commençant la partie, finit dans la première reprise. Sinon, en sets, il n'y a pas d'égalité de reprises.
- d Pour être déclaré vainqueur d'une partie, le sportif doit avoir réalisé la distance fixée, sous réserve que l'adversaire n'en ait pas fait autant, à égalité de reprises.
- e En cas de match nul à la fin de la partie, les dispositions des règlements spécifiques sont d'application.
- f Au jeu de 5-quilles, le vainqueur est le sportif ayant réussi en premier le nombre de points prévu.

2. Avec limitation du nombre de reprises

- a Une partie consiste en un certain nombre de carambolages/points (distance de jeu) à effectuer en un nombre maximal de reprises limité.
- b Toute partie commencée doit être jouée jusqu'à la dernière reprise accordée, à moins que l'un des sportifs ait atteint la distance de jeu.
- c Si le dernier point de la partie est réalisé par le sportif qui a une reprise en plus à son actif, l'adversaire devra égaliser le nombre des reprises en repartant sur mouches, les billes étant placées dans la position initiale de départ.
- d Lorsque le sportif ayant commencé la partie a atteint la limite du nombre de reprises accordées, son adversaire devra commencer sa dernière reprise en repartant sur mouches, les billes étant placées dans la position initiale de départ.
- e Pour être déclaré vainqueur d'une partie comprenant une limitation de reprises, le sportif devra avoir réussi le nombre le plus élevé de carambolages respectivement la distance complète à l'issue du nombre de reprises limite.
- f En cas de match nul à la fin de la partie, les dispositions des règlements spécifiques sont d'application.

Article 3011 - LES FAUTES

Il y a faute et la main passe:

- 1.** Si dans l'exécution du coup, une ou plusieurs billes sautent hors du billard (indiqué par "billes dehors");
- 2.** Si le sportif joue avant que les billes soient immobiles (indiqué par "billes en mouvement");
- 3.** Si le sportif fait usage d'une partie quelconque de la queue autre que le procédé (indiqué par "procédé");
- 4.** Si le sportif, exception faite de l'attaque de sa bille pour l'exécution du coup, touche l'une quelconque des billes ou touche 2x la bille de jeu (indiqué par "touché"); Dans un tel cas la bille touchée reste à la place qu'elle vient d'occuper.
- 5.** Si le sportif touche ou déplace une bille pour enlever un corps étranger, au lieu de demander à l'arbitre de le faire (indiqué par "touché");
- 6.** Si la queue, la bille de jeu et la bande ou la bille 2 sont en même temps en contact (indiqué par "queuté");
- 7.** Si au moment où le sportif frappe la bille, il ne touche pas le sol avec un pied au moins (indiqué par "pied pas au sol");
- 8.** Si le sportif fait sur la surface de jeu, la bande ou l'encadrement des points de repère ou utilise comme repère un objet (craie) (indiqué par "marque");
- 9.** Si à la reprise ou en cours de série, l'arbitre ou l'adversaire remarque que le sportif ne joue pas avec sa bille (indiqué par "mauvaise bille");
- 10.** Si le sportif ne respecte pas les règles particulières des divers modes de jeu (indiqué selon les règles en question).

Article 3012 - FAUTES VOLONTAIRES

Si la faute indiquée à l'article précédent est commise volontairement, le sportif non fautif qui reprend la main, peut demander à l'arbitre de replacer la ou les billes dans la position, aussi exacte que possible, qu'elles occupaient avant l'incident, pour autant qu'il juge cette position plus avantageuse pour lui.

Il y a également faute volontaire lorsque le sportif temporeise excessivement après que l'arbitre l'eût invité à jouer; le sportif aura alors au maximum 30" pour jouer avant que l'arbitre ne fasse passer la main pour "non joué".

Article 3013 - FAUTES NON CONSTATEES - FAUTES NON IMPUTABLES AU SPORTIF

1. Si un carambolage est fait après celui où la faute a été commise mais non constatée, le carambolage reste acquis et le sportif conserve la main.

2. Toute faute provoquée par une tierce personne, arbitre compris, entraînant un déplacement des billes, n'est pas imputable au sportif.

Dans ce cas les billes sont replacées par l'arbitre aussi exactement que possible dans la position qu'elles occupaient ou auraient occupé.

CHAPITRE 4

REGLES SPECIALES A CHAQUE DES MODES DE JEU

Article 4001 - DENOMINATION DES BILLES

On distingue, d'une part, la bille de jeu et, d'autre part les billes cibles appelées bille 2 et bille 3. Au cinq quilles on différencie entre la bille de jeu, la bille 2 et la bille rouge.

Article 4002 - ZONES D'INTERDICTION A LA PARTIE LIBRE ET AUX DIFFERENTS CADRES

Schéma B, C et D

1.

Le nombre et la superficie des zones d'interdiction (zones à réglementation spéciale) sont définis dans les règles spécifiques. Ces zones sont délimitées par des lignes blanches ou jaunes tracées le plus finement possible.

2.

Dans chacune de ces zones d'interdiction, le sportif ne pourra, au cours de sa série, exécuter que le nombre de carambolages autorisé par le mode de jeu en question.

Article 4003 - POSITION DES BILLES DANS LES ZONES D'INTERDICTION

Schéma E

1.

La position "entrée" s'obtient:

Quand les billes 2 et 3 s'arrêtent dans une même zone alors qu'elles étaient, avant le coup de queue, dans une autre zone ou dans deux zones différentes, ou dans cette même zone mais que l'une ou les deux billes adverses en sont sorties pour la réintégrer (indiqué par "entrée").

2.

La position "dedans" s'obtient:

- a quand un carambolage est exécuté après la position "entrée" sans qu'aucune des billes 2 et 3 sorte de la zone (indiqué par "dedans").
- b dans le Cadre 47/1 la position "entrée" est la position "dedans".

3.

La position "à Cheval" s'obtient:

Quand les billes 2 et 3 s'arrêtent près d'une ligne de zone, mais chacune dans une zone différente (indiqué par "à cheval").

4.

La bille 2 ou 3 située exactement sur la ligne de zone est jugée au désavantage du sportif.

5.

L'une ou les deux billes 2 et 3 peuvent réintégrer immédiatement la zone dont elles sont sorties, formant ainsi à nouveau la position "entrée" ou "dedans".

6.

La position par rapport au cadre s'annonce avant celle se rapportant à l'ancre. Si les deux positions sont les mêmes, l'annonce ne se fait qu'une fois, suivie de "partout".

Article 4004 - FAUTE DE ZONE

Quand un carambolage est fait en partant de la position "dedans" et qu'aucune des billes 2 et 3 ne sort de la zone, il y a faute (indiqué par "resté dedans").

CHAPITRE 5

LA PARTIE LIBRE

Article 5001 - DEFINITION

Le but de la discipline est de toucher avec la bille de jeu, selon les règles, les billes 2 et 3 aussi souvent que possible. Les zones d'interdiction sont à respecter, sinon il n'y a pas de contrainte.

CHAPITRE 6

LES JEUX AUX CADRE

Article 6001 - DEFINITION

Le jeu de cadre donne lieu à plusieurs sortes de parties selon qu'il est joué à un ou à deux coups dans les zones d'interdiction et selon les dimensions et le nombre des cadres.

Article 6002 - CADRES ET ANCRES

1.

Sur la surface de jeu on trace, le plus finement possible, en blanc ou jaune, des lignes qui forment des quadrilatères appelés cadres. (Zone d'interdiction)

2.

En outre on trace à l'extrémité de chacune de ces lignes, et symétriquement à cheval sur celles-ci, des petits carrés additionnels dont l'un des côtés se confonde avec le bord intérieur de la bande. Ces petits carrés s'appellent des ancrs.

3.

Les prescriptions du chapitre 4, applicables pour les lignes de cadre et les cadres, sont également valables pour les lignes d'ancre et les ancrs.

Article 6003 - CADRE 47/1, 47/2 ET 71/2

1.

La surface de jeu est divisé en cadres et ancrs selon les dessins de l'annexe. (Schéma C et D)

2.

Pour les disciplines 47/2 et 71/2 les règles des zones d'interdiction de l'article 4003 sont valables et pour le 47/1 est valable la réglementation de l'article 4003.2b

CHAPITRE 7

LE JEU PAR LA BANDE

Article 7001 - DEFINITION

Dans le jeu par la bande, la bille de jeu doit avoir pris contact, au moins avec une bande, avant de toucher la bille 3, sinon il y a faute (indiqué par "pas de bande").

CHAPITRE 8

LE JEU PAR TROIS BANDES

Article 8001 - DEFINITION

Dans le jeu par trois bandes, la bille de jeu doit avoir pris contact, au moins trois fois avec une ou plusieurs bandes, avant de toucher la bille 3, sinon il y a faute (indiqué par “pas de bande”, ou “une bande”, ou “deux bandes”).

Article 8002 - BILLES SAUTANT HORS DU BILLARD OU BILLES EN CONTACT

1.

Si une ou plusieurs billes sautent hors de la surface de jeu, seulement les billes qui sont sorties sont remises sur mouches, dans les positions suivantes:

- a la bille rouge, sur la mouche haute
- b la bille de jeu, sur la mouche centrale de la ligne de départ
- c la troisième bille, sur la mouche du milieu du billard (Schéma F)

2.

Si la mouche correspondant à la bille est occupée ou masquée, la bille sera placée sur la mouche correspondant à la bille qui occupe ou masque la mouche.

3.

Au cas où les trois billes sautent hors du billard, elles seront placées selon les indications du point **1.**, a, b, c et non dans la position initiale de départ.

4.

Si la bille de jeu est en contact avec la bille 2 ou 3 ou avec les deux, le sportif peut continuer à jouer ou faire mettre, par l'arbitre, sur mouches les billes en contact comme si elles étaient sorties hors du billard.

CHAPITRE 9

5-QUILLES

Article 9001 - DEFINITION

1.

Le but du jeu consiste à réussir le nombre de points défini par la CEB. Le sportif qui arrive en premier à la distance prévue gagne la partie. Si au dernier coup, la distance est dépassée, le nombre de points est réduit jusqu'à la distance définie.

Le sportif doit toucher directement ou par une bande(s) la bille de l'adversaire.

Des points peuvent être réalisés, si:

- a) la bille de l'adversaire fait tomber des quilles
- b) la bille rouge fait tomber des quilles
- c) la bille de l'adversaire touche la bille rouge
- d) la bille de jeu, après avoir touché la bille adverse, touche également la bille rouge.

2.

Les sportifs jouent alternativement, coup après coup.

3.

Si le coup est conforme aux règles et des points sont réalisés, le sportif reçoit des points positifs.

Si le coup était conforme aux règles mais aucun point n'a été réalisé, le sportif ne reçoit aucun point.

Si le sportif a commis une faute, il reçoit des points négatifs, qui sont mis au compte de son adversaire comme points positifs.

Un règlement spécifique définit toutes les autres dispositions.

CHAPITRE 10

BILLARD ARTISTIQUE

Article 10001 - DEFINITION

Le but du billard artistique consiste à réussir des carambolages, lors de positions des billes définies par un règlement spécifique.

Le sportif a droit à trois essais pour réussir chaque coup.

Chaque coup a un coefficient de points adapté au degré de difficulté.

Un règlement spécifique définit toutes les autres dispositions.

CHAPITRE 11

MULTIDISCIPLINES

Article 11001 - SYSTEME DE JEU

Chaque discipline constituant le Pentathlon, le Triathlon ou le Biathlon sera jouée dans un match séparé selon les règles de la discipline concernée.

Article 11002 - DEFINITION DU PENTATHLON - INDIVIDUEL

Le pentathlon comprend cinq disciplines: - La partie libre - Le cadre 47/1 - Le cadre 71/2 - Par la bande - Trois-bandes

Article 11003 - DEFINITION DU TRIATHLON - INDIVIDUEL

Le triathlon comprend trois disciplines: - Le cadre 71/2 - Par la bande - Trois-bandes

Article 11004 - DEFINITION DU BIATHLON - INDIVIDUEL

Le biathlon comprend deux disciplines: - Le 5-quilles - Trois-bandes

Article 11005 - ORDRE DES PARTIES

Lors d'une compétition multidisciplinaire les disciplines sont jouées dans l'ordre suivant:

1.

au pentathlon: Partie libre, Cadre 47/1, Bande, Cadre 71/2, Trois-bandes

2.

au triathlon: Bande, Cadre 71/2, Trois-bandes

3.

au biathlon: 5-quilles, Trois-bandes - selon le choix du vainqueur du tirage à la bande.

Article 11006 - DEFINITION DU POLYATHLON EUROPEEN POUR EQUIPES NATIONALES (TEP)

1.

Chaque sportif d'une équipe joue seulement une discipline

2.

Les règles sont les mêmes que pour les disciplines individuelles.

CHAPITRE 12

ENTREE EN VIGUEUR / CHANGEMENTS / COMPLEMENTS

1.

Les REJ entrent en vigueur avec effet immédiat.

2.

Des changements peuvent être introduits par l'assemblée générale et par le comité de la CEB, tant que ceci est dans ses attributions.

3.

Si le comité introduit des changements de nature fondamentale, ceux-ci doivent être approuvés par le prochain congrès.

4.

Des fautes ou des compléments nécessaires peuvent être, pour autant que ce soit nécessaire, corrigés ou introduits également par le délégué officiel sur place lors d'une compétition - et seulement pour celle-ci. Cette décision est obligatoire.
