

JEUX  
AVEC  
QUILLES

PEUVENT SE JOUER AUSSI BIEN SUR BILLARD  
FRANÇAIS QUE SUR BILLARD A POUCHES

# AVANT PROPOS

LE CODE SPORTIF FEDERAL « **CARAMBOLE** » RESTE NORMALEMENT EN VIGUEUR, SANS QUE CERTAINES DES PRECISIONS INDIQUEES DANS CE DOCUMENT NE SOIENT INCLUSES. CELUI-CI REPRESENTE, DE FACON NON OFFICIEL, LES REGLES APPLICABLES AUX JEUX AVEC QUILLES, EN RESPECT DU CODE SPORTIF EUROPEEN POUR LES JEUX SUR BILLARD FRANÇAIS.

MEMENTO REALISE AVEC LA COLLABORATION DE :

« **GROUPE DE TRAVAIL QUILLES** ».

BAYON PASCAL

DAVOINE BRUNO

EVENOU MARIE-ANTOINETTE

HERREBRECHT THIERRY

TRIFAUT AMAND

« **TRADUCTION DES TEXTES ITALIENS** ».

DI LEO FRANCOIS

ZACCAGNINI ANTOINE

# TABLE DES MATIERES

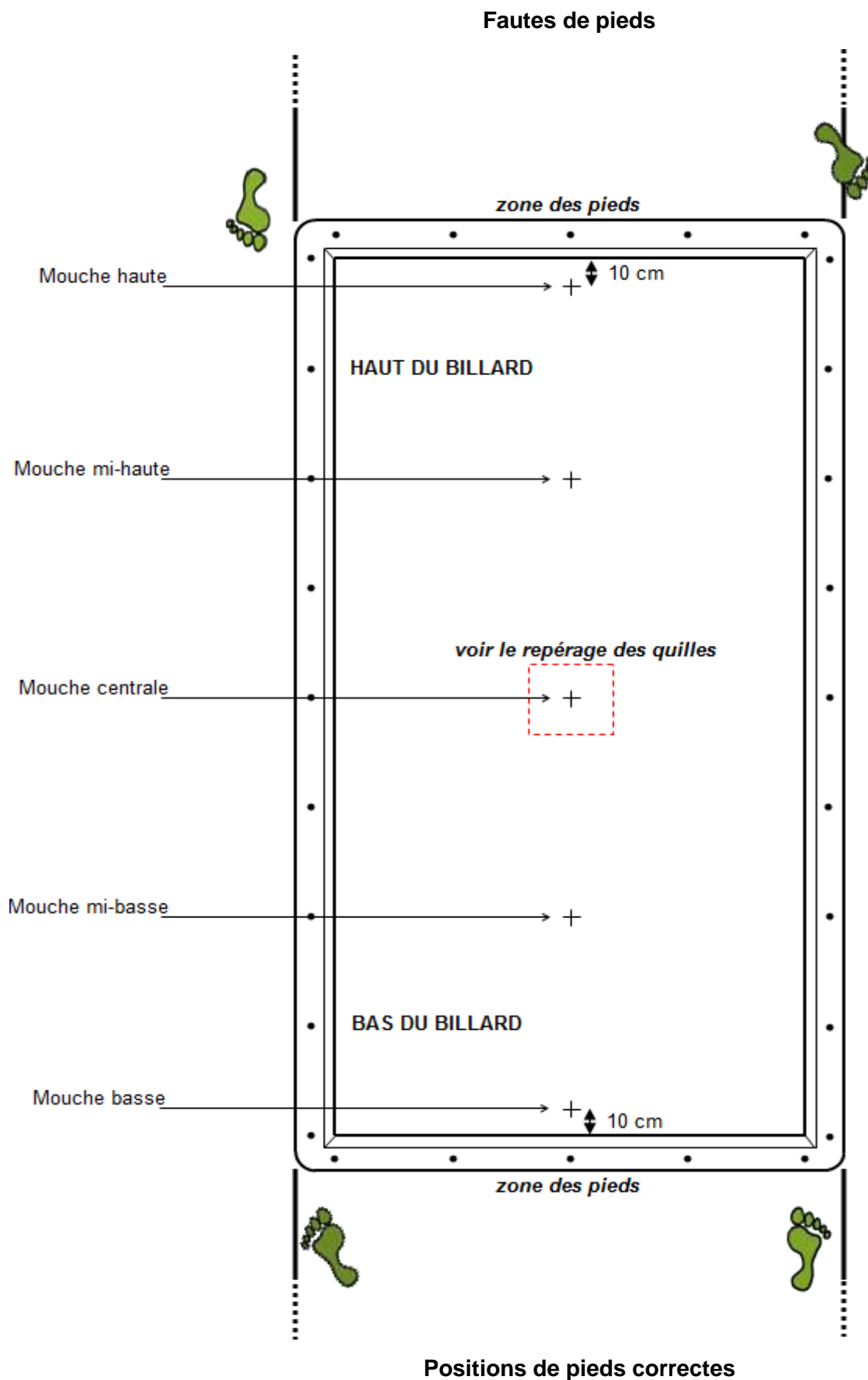
AVANT PROPOS .....	- 2 -
« GROUPE DE TRAVAIL QUILLES » .....	- 2 -
« TRADUCTION DES TEXTES ITALIENS » .....	- 2 -
TABLE DES MATIERES.....	- 3 -
GENERALITES .....	- 5 -
Modes de jeux avec quilles .....	- 5 -
Déroulement d'une partie.....	- 5 -
Quilles : repérage des positions .....	- 5 -
Mouches et zones de pieds.....	- 6 -
Position de départ ( voir « bille libre » ) .....	- 7 -
Renversement des quilles.....	- 7 -
Remplacement des billes et/ou quilles en cours de match .....	- 7 -
Pause durant la partie .....	- 7 -
Bille libre .....	- 7 -
Échauffement.....	- 8 -
Attribution des billards.....	- 8 -
LES FAUTES : .....	- 8 -
Fautes entraînant deux points de pénalités .....	- 8 -
Fautes avec « bille libre » pour le joueur adverse :.....	- 8 -
Faute sans « bille libre ».....	- 9 -
Fautes diverses sans point de pénalité et sans « bille libre » pour le joueur adverse :.....	- 9 -
CALCUL DES POINTS.....	- 10 -
Le 5-Quilles.....	- 10 -
Le 9-Quilles ou « Goriziana ».....	- 10 -
Règles particulières .....	- 10 -
Points .....	- 10 -
MATCHS EN DOUBLE ET PAR RELAIS .....	- 11 -
Matches en DOUBLE.....	- 11 -
Matches par RELAIS .....	- 11 -
CLASSEMENT DANS UNE PHASE DISPUTEES PAR POULES.....	- 11 -
Critère d'attribution des points de rencontre pour une compétition par équipes.....	- 11 -
Critères de classement des participants d'une poule.....	- 12 -
Critères de classement des participants de la phase .....	- 12 -
CHAMPIONNATS INDIVIDUELS .....	- 12 -

Composition et finalité : .....	- 12 -
Catégories concernées .....	- 12 -
Joueurs participants : .....	- 12 -
Formules sportives.....	- 12 -
Ligues.....	- 12 -
Phases : .....	- 12 -
Circuit de tournois nationaux .....	- 12 -
Phases : .....	- 12 -
Points de circuit.....	- 13 -
Distances .....	- 13 -
Attribution des billards.....	- 13 -
Classement du circuit.....	- 13 -
Féminines .....	- 14 -
Participants et rang d'arrivée.....	- 14 -
FINALES DE France en INDIVIDUEL.....	- 14 -
Catégories par « <i>numerus clausus</i> ».....	- 14 -
Epreuves.....	- 14 -
CHAMPIONNAT DE France PAR ÉQUIPES .....	- 15 -
Dispositions spécifiques aux qualifications nationales.....	- 15 -
Déroulement d'une rencontre aux 5 quilles par équipes.....	- 15 -
Division 1 .....	- 15 -
JEU SUR BILLARD A POCHEs .....	- 15 -
AVERTISSEMENT .....	- 15 -
PARTICULARITES .....	- 15 -
Bille empochée.....	- 15 -
INDEX .....	- 16 -



## Mouches et zones de pieds

- ❖ Les zones de pieds sont représentées par deux lignes tracées dans l'alignement du bord extérieur de l'encadrement des grandes bandes.



## Position de départ ( voir « bille libre » )

1. Si le joueur réalise des points sur la position de départ, le coup est valide mais les points sont crédités à l'adversaire sans « bille libre ».

## Renversement des quilles

1. Une quille est considérée comme renversée lorsque sa base a perdu complètement le contact avec le drap.
2. Une quille abattue qui retrouverait sa position initiale reste considérée comme 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 alinéas 5 et 7 du présent article.
4. Une quille traînée ou poussée, mais non tombée, est considérée comme ayant été renversée lorsque sa base a quitté complètement son emplacement tracé sur le drap.
5. Si une quille appuyée contre la bille du joueur tombe au moment du coup effectué dans la direction opposée à celle de l'appui, le coup ayant été joué régulièrement, elle n'est pas considérée comme ayant été renversée. Si la quille ne peut être enlevée, il n'est pas tenu compte d'éventuels points de quilles provoqués par la quille tombée précédemment, selon l'alinéa 3 du présent article.
6. Si une quille tombe pour une raison non imputable au joueur, la quille est remise en place le plus tôt possible. Cette quille n'est pas considérée comme ayant été abattue. Il n'est pas tenu compte d'éventuels points de quilles provoqués par celle tombée précédemment.
7. Si l'emplacement d'une ou de plusieurs quilles est occupé totalement ou partiellement par une ou plusieurs billes, la ou les quilles concernées sont enlevées. La ou les quilles enlevées ne sont pas comptabilisées et sont replacées pour le coup suivant dès que leur base est rendue libre.
8. Il n'y a pas faute si la bille du joueur touche une quille ou plus avant de toucher la bille adverse, si et seulement si la ou les quilles ne tombent pas.

## Remplacement des billes et/ou quilles en cours de match

Les billes et/ou les quilles peuvent être replacées en cours de match aux occasions suivantes :

1. Pour un coup « **bille libre** »: voir § « Bille Libre »
2. S'il y a impossibilité de faire le tir sans qu'une faute ne soit commise, les trois billes sont placées dans la position de départ

## Pause durant la partie

1. Partie en trois sets : une pause peut être demandée après le deuxième set.
2. Partie en cinq sets : une pause peut être demandée après le troisième set.

## Bille libre

1. L'arbitre place la bille du joueur dans la partie du billard opposée à celle où se trouve la bille du joueur fautif.
  - a. Si la bille du joueur fautif se trouve exactement à cheval sur la ligne médiane, la bille du joueur est placée dans la partie inférieure du billard, comme pour la position de départ.

2. Le joueur bénéficiant d'un « **bille libre** » a le choix :
  - a. jouer sur la position obtenue selon les dispositions de l'alinéa 1 ci-dessus.
  - b. demander à l'arbitre de placer la bille adverse en position de départ ( mouche haute ). Si cette position est occupée par la bille rouge, alors la bille adverse est placée sur la mouche opposée ( mouche basse ), la bille du joueur toujours placée dans la moitié de billard opposée.
3. Le joueur bénéficiant d'un « **bille libre** » positionne librement sa bille à l'aide de la flèche de sa queue de billard (et non du procédé), aucune partie de la bille ne devant dépasser la ligne médiane du billard au moment de l'exécution du coup. Dans le cas contraire, l'arbitre invite le joueur à replacer sa bille correctement.

## Échauffement

- ❖ Cinq minutes avant chaque match.

## Attribution des billards

L'attribution des formats de billards est fait systématiquement par tirage au sort. Une poule de joueurs peut disputer ses matchs sur des formats de billard différents selon les instructions du directeur de jeu.

## LES FAUTES :

- ❖ Une (ou plusieurs) faute(s) commise(s) lors de l'exécution d'un coup, est sanctionnée comme suit :  
( Complément à la [Section 3 du chapitre 1 du Titre II](#) du Code Sportif Fédéral)
- ❖ Les locutions colorisées en bleu représentent les annonces.

## Fautes entraînant deux points de pénalités

### Fautes avec « **bille libre** » pour le joueur adverse :

- le total des points attribués à l'adversaire est le **cumul de deux points de pénalité par faute commise** ajouté aux points réalisés.
  - a. « **mauvaise bille** » : si l'arbitre constate que le joueur ne joue pas avec sa bille.
  - b. « **bille rouge** » : si la bille du joueur touche la bille rouge avant d'avoir touché la bille de l'adversaire.
  - c. « **quille(s) première(s)** » : si la bille du joueur renverse ou déplace hors de sa base tracée sur le drap une ou plusieurs quilles avant d'avoir touché la bille de l'adversaire.
  - d. « **bille adverse** » : si la bille du joueur n'a pas touché la bille de l'adversaire.
  - e. « **bille(s) dehors** » : si, dans l'exécution du coup, une ou plusieurs billes sautent 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** » :
    1. 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 .
    2. si le joueur, exception faite de l'attaque de sa bille pour l'exécution du coup touche l'une ou les deux autres billes, une ou des quilles avec la queue de billard, sa main ou un objet quelconque.

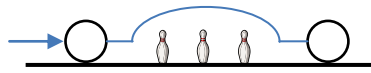


3. si le joueur déplace une bille ou une quille par contact direct ou indirect sans que ce déplacement soit la conséquence directe de l'exécution du **coup**.

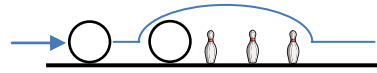
h. « **pied** » : si le joueur, au moment de l'exécution d'un **coup «bille libre»**, ne touche pas le sol avec au moins un pied ou si l'un de ses points d'appui au sol déborde les limites de la zone de pieds.

i. « **saut de bille** » : si la bille du joueur saute par dessus les quilles et/ou la bille rouge avant d'avoir touché la bille de l'adversaire.

### SAUT de la BILLE du JOUEUR



Coup non valable



Coup valable

❖ A condition qu'aucune quille ne soit renversée, le passage entre les quilles par roulement normal de la bille de jeu sur la table est 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, sans avoir préalablement détaché cette dernière par un coup détaché.

❖ Dans le cas où il y a impossibilité d'effectuer un tir sans qu'une faute ne soit commise, le joueur choisit librement :

1. soit de seulement toucher la bille de jeu
2. soit d'effectuer un coup pour obtenir la meilleure position de défense possible.

k. « **queuté** » : si le joueur queute ou fait une « fausse queue ».

l. « **billes en mouvement** » : si le joueur joue avant que les trois billes soient immobiles.

m. « **dépassement de temps** » : si le coup n'est pas exécuté dans le second délai de 20 secondes.

### Faute sans « bille libre »

➤ « **temps** » : si, passé un premier délai de 40 secondes, le joueur n'a pas exécuté son coup. dans les vingt secondes suivantes.

### Fautes diverses sans point de pénalité et sans « bille libre » pour le joueur adverse :

a. « **quilles** » : il y a pénalité des seuls points de quilles et/ou de *carambole* ou de *casin* si la bille du joueur, après avoir touché régulièrement la bille adverse

1. renverse une ou plusieurs quilles.
2. si une quille projetée par la bille du joueur renverse d'autres quilles.

b. « **points au départ** » : dans le cas où le joueur réalise des points (sans faute), sur le coup de départ, les points sont attribué à l'adversaire.

## CALCUL DES POINTS

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

### Le 5-Quilles

#### 1. Valeur des quilles :

- a. les quilles latérales valent chacune 2 points ;
- b. la quille centrale vaut 4 points ;
- c. la quille centrale abattue seule vaut 10 points, même si le château de quilles est incomplet.

#### 2. Valeur de la bille rouge :

- a. la bille du joueur touche la bille adverse puis la bille rouge, point appelé « carambole » : 4 points ;
- b. la bille du joueur touche la bille adverse puis la bille adverse touche la bille rouge (y compris lorsque ces deux billes sont en contact), point appelé « casin » : 3 points ;
- c. seule la première réalisation d'une des deux situations ci-dessus est prise en considération pour l'attribution du nombre de points de bille rouge.

### Le 9-Quilles ou « Goriziana »

#### Règles particulières

1. Un tir indirect, ou « bricole », est le fait que la bille du joueur prenne contact avec une ou plusieurs bandes avant le carambolage sur la bille adverse.
  - ❖ Sur un tir indirect, le total des points est doublé.
2. Sur « bille libre », si la bille du joueur prend contact avec une ou plusieurs bandes dans la moitié inférieure du billard puis touche la bille adverse et si des points sont réalisés, alors le tir n'est pas considéré comme indirect et les points ne sont pas doublés.

#### Points

#### 1. Valeur des quilles :

- a. les quilles latérales extérieures valent chacune 2 points ;
- b. les quilles latérales internes valent chacune 8 points ;
- c. la quille centrale vaut 10 points ;
- d. la quille centrale abattue seule vaut 30 points, même si le château de quilles est incomplet.

#### 2. Valeur de la bille rouge :

- ❖ La bille rouge a une valeur unique de 6 points, qu'elle soit carambolée avec la bille de jeu ou la bille adverse.

#### 3. Points de pénalité

- a. Si la bille de tir touche la bille rouge avant la bille adverse, le joueur est pénalisé de 2 points, auxquels s'ajoutent les 2 points de faute et les éventuels points de quilles.
- b. Lors d'un tir indirect fautif, (la bille du joueur a au préalable touché une ou plusieurs bandes), le total des points de quilles ou de bille rouge n'est pas doublé.

# MATCHS EN DOUBLE ET PAR RELAIS

## Matchs en DOUBLE

1. L'équipe désigne librement le joueur qui va commencer le match.
2. Durant la partie, le changement de joueur dans une équipe intervient uniquement lorsque l'équipe adverse réalise des points pour sa propre équipe. Il est précisé que si des points sont attribués à une équipe suite à une faute de l'équipe adverse, il n'y a pas de changement de joueur dans l'équipe fautive.
3. Après l'exécution du tir de départ, l'équipe adverse fait jouer le joueur de son choix.
4. Les joueurs peuvent se concerter sur le tir à effectuer uniquement de manière verbale. Dès que le joueur est en position, son partenaire ne peut plus intervenir sous peine d'avertissement.
5. L'inversion de joueur constitue une faute donnant lieu à une pénalité de 2 points avec « bille libre » pour l'équipe adverse.

## Matchs par RELAIS

- ❖ Match joué en général dans les rencontres par équipes, aussi bien aux 5 quilles qu'à la **Goriziana**.
- ❖ Pour ce type de match, chaque équipe présente le même nombre de joueurs correspondant au nombre de relais.
- ❖ La distance intermédiaire à atteindre par un joueur est :

❖ 1	❖ 2	❖ 3	❖ ...	❖ n
❖ dt/n	❖ 2 (dt/n)	❖ 3 (dt/n)	❖ ...	❖ dt

- **dt** : distance totale
- **n** : nombre de relais
- ❖ 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. et ainsi de suite pour les joueurs suivants.
- ❖ Le match est remporté par l'équipe dont le joueur « n » a atteint au moins la distance totale.

## CLASSEMENT DANS UNE PHASE DISPUTEE PAR POULES

- Le vainqueur d'un match se voit attribuer, en points de sets, le nombre maximum possible, **3** ou **5** selon que le match se joue en **2** ou **3** sets gagnants diminué du nombre de sets perdus.
- Le perdant d'un match obtient, en points de sets, le nombre de sets gagnés.

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

- Nombre de points de matchs.

## 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.
  - a. Si égalité entre deux joueurs, résultat de la rencontre ou du match direct.
  - b. Si égalité entre plus de deux joueurs :
    1. Points de sets.
    2. Moyenne générale.

## 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.

## CHAMPIONNATS INDIVIDUELS

### Composition et finalité :

Ces compétitions se déroulent par catégories.

Elles sont qualificatives pour la finale nationale de la catégorie lorsque celle-ci est inscrite au calendrier de la CSNC. Dans le cas contraire, elles se terminent par une finale de ligue ou de secteur.

### Catégories concernées

Les compétitions par paliers géographiques concernent la catégorie Nationale 1.

### Joueurs participants :

Sont admis à s'inscrire au premier palier des épreuves d'une catégorie tous les joueurs de la catégorie.

### Formules sportives

#### Ligues

#### Phases :

1. Éliminatoires :
  - Poules de quatre joueurs
2. Finales :
  - Les huit premiers joueurs des éliminatoires par double KO
  - En cas de contestation de conformité, la CSNC statue en appel des décisions des CSCL.

### Circuit de tournois nationaux

#### Phases :

1. Qualifications :

- a. Rencontres par poules de 4 joueurs moins les 8 premiers, selon le classement, qualifiés d'office pour la phase « Master ».
- b. Les huit premiers de cette phase sont qualifiés pour la phase « Master », les 32 joueurs suivants sont qualifiés pour la phase « Promotion »

2. Promotion :

- a. 32 joueurs par double KO

3. Master :

- a. 16 joueurs par double KO

## Points de circuit

Chaque tournoi est attributif de points de circuit qui dépendent du rang obtenu dans le tournoi.

Rang	« Promotion »	« Masters »
1	14	30
2	10	23
3 à 4	8	19
5 à 8	6	15
9 à 12	4	11
13 à 16	4	7
17 à 24	2	
25 à 32	1	

## Distances

1. « Qualifications » : distance réduite de la catégorie ( 2 sets gagnants de 60 points).
2. « Promotion » et « Master » : distance de la catégorie (3 sets gagnants de 60 points).

## Attribution des billards

1. Tout au long de l'épreuve, on procède systématiquement au tirage au sort pour l'attribution des formats de billards.
2. Une poule de joueurs peut disputer ses matchs sur des formats de billard différents selon les instructions du directeur de jeu.

## Classement du circuit

1. Total de points de matchs ;
  2. Total de points de sets ;
  3. Moyenne générale ;
- ❖ Si le circuit est composé de plus de trois tournois et si un joueur participe à tous les tournois, alors il n'est pas tenu compte des points de circuit du tournoi dans lequel il a obtenu le moins de points de circuit.
  - ❖ Les places en finale nationale de la catégorie sont attribuées dans l'ordre de ce classement après le dernier tournoi.

## Féminines

Il est souhaitable que le club organisateur prévoit un tournoi pour les féminines

## Participants et rang d'arrivée

- ❖ Pour toutes les catégories internationales, le champion de France de la saison précédente est qualifié d'office comme tête de série, sous réserve qu'il appartienne toujours à la catégorie.

Circuit de tournois nationaux :

1. Pour le premier tournoi de la saison :
    - a. classement général de la saison précédente établi après le C F « Masters »
    - b. ordre chronologique d'inscription pour les joueurs non classés
  2. Pour les tournois suivants :
    - a. classement du circuit de tournois de la saison en cours
    - b. classement de l'année précédente
    - c. ordre chronologique d'inscription pour les joueurs non classés
- ❖ Pour chaque désistement après la publication de cette liste, les joueurs de fin de liste remontent d'un rang.

Championnat de France 5 Quilles Nationale 1 :

- a. Joueurs issus du circuit, dans l'ordre de leur classement :
  - i. les huit premiers étant classés premiers de poules
  - ii. de 9 à x, pour compléter à 30 joueurs, selon le nombre de qualifiés par paliers.
- b. Joueurs issus des sélections par paliers, invités (2), par tirage au sort ;
- c. En cas de désistements de joueurs qualifiés initialement, les places correspondantes sont attribuées aux joueurs du circuit national à la suite du classement.

## FINALES DE France en INDIVIDUEL

### Catégories par « *numerus clausus* »

- Déterminées, d'une année sur l'autre, en fonction du classement général du circuit de tournois :
  1. Catégorie « Master », les joueurs du circuit classés du premier au seizième.
  2. Catégorie « Nationale 1 », tous les autres joueurs.

## Epreuves

CATÉGORIE	DISTANCES	CLASSEMENT JOUEURS	FORMULES
MASTER	3 sets gagnants de 60 points	1 à 16	DKO - 16 joueurs
NATIONALE 1	3 sets gagnants de 60 points	> 17 et suivants	Poules, DKO- 32 joueurs (circuit : 30- ligue, ligue : <= 23) 2 invités

# CHAMPIONNAT DE France PAR ÉQUIPES

## Dispositions spécifiques aux qualifications nationales

1. Le rang d'arrivée des équipes est établi dans l'ordre suivant :
  - a. Les finalistes de la saison précédente, dans l'ordre du classement ;
  - b. Les autres équipes, dans l'ordre du classement de la saison précédente ;
  - c. Les équipes non classées selon l'ordre géographique défini par le responsable fédéral.
2. Le nombre de tours de jeu est défini en début de saison sportive en fonction du nombre d'équipes engagées.
3. Les têtes de séries reçoivent les équipes de leur poule.

## Déroulement d'une rencontre aux 5 quilles par équipes

1. Les matchs d'une rencontre sont considérés comme plusieurs spécialités :
  - a. deux matchs en simple.
  - b. un match en double.
  - c. un match par relais.
2. Les simples et le double se jouent simultanément.

## Division 1

<b>Matchs d'une rencontre</b>	Quatre matchs, sans reprise égalisatrice, disputés dans cet ordre : Simples : 1 et 2° joueurs : 100 points (2 points de match chacun) Double : 3° et 4 joueurs : 100 points (2 points de match) Relais : les 4 joueurs x 40 points, 160 points (4 points de match)
<b>Billards (nombre minimum et format)</b>	Les matchs en relais et les doubles se jouent sur billard de 3,10 m ; les simples peuvent se jouer sur billard de 2,80 m. Un minimum de six billards, dont deux 3,10 m, est nécessaire.
<b>Éliminatoires</b>	Plusieurs tours avec poules de 4 ou 5 équipes pour arriver à la finale
<b>Finale</b>	Poule unique de 4 équipes

## JEU SUR BILLARD A POCHE

### AVERTISSEMENT

## Ce mode de jeu n'est pas homologué par le CODE SPORTIF EUROPEEN

- Il peut très bien se faire dans les tournois « open » dont l'organisateur est seul maître à bord !
- Egalement : l'entraînement peut très bien se faire sur ce type de billard.

### PARTICULARITES

#### Bille empochée

1. Bille du joueur :
  - Les points réalisés sont attribués à l'adversaire qui bénéficie d'un « bille libre »

## 2. Bille adverse :

- a. Le joueur bénéficie de quatre points supplémentaires.
- b. L'adversaire bénéficie d'un « bille libre » sans remise de la bille du joueur fautif en position de départ.

## 3. Bille rouge :

- a. Le joueur bénéficie de deux points supplémentaires.
- b. La bille est replacée en position de départ, sur la mouche mi-haute. Si la place est occupée, elle est replacée sur la mouche mi-basse.

## INDEX

5 Quilles Nationale 1, - 14 -  
5-Quilles, - 5 -, - 10 -  
9-Quilles, - 5 -, - 10 -  
Attribution des billards, - 13 -  
BILLARD A POCHEs, - 15 -  
billards, - 8 -  
**bille adverse**, - 8 -  
Bille empochée, - 15 -  
**bille en contact**, - 9 -  
**bille libre**, - 7 -, - 8 -, - 9 -, - 10 -  
**bille rouge**, - 8 -  
**bille(s) dehors**, - 8 -  
**billes en mouvement**, - 9 -  
bricole, - 10 -  
CALCUL DES POINTS, - 10 -  
*carambole*, - 9 -  
*casin*, - 9 -  
Catégories, - 12 -, - 14 -  
CHATEAU, - 5 -  
cinq sets, - 7 -  
CLASSEMENT, - 11 -, - 13 -  
**dépassement de temps**, - 9 -  
Distances, - 13 -  
Division 1, - 15 -  
double, - 15 -  
DOUBLE, - 11 -  
Échauffement, - 8 -  
Éliminatoires, - 12 -  
équipes, - 11 -, - 15 -  
FAUTES, - 8 -  
Féminines, - 14 -  
Finales, - 12 -  
FINALES, - 14 -  
Formules sportives, - 12 -  
**Goriziana**, - 5 -, - 10 -, - 11 -  
INDIVIDUEL, - 14 -  
Ligues, - 12 -  
Master, - 13 -, - 14 -

**mauvaise bille**, - 8 -  
Mouches, - 6 -  
Nationale 1, - 14 -  
*numerus clausus*, - 14 -  
open, - 15 -  
passage entre les quilles, - 9 -  
Pause, - 7 -  
phase, - 12 -  
**pied**, - 9 -  
**points au départ**, - 9 -  
points de bille rouge, - 10 -  
**points de pénalité**, - 8 -  
points de quilles, - 10 -  
Position de départ, - 7 -  
poule, - 12 -  
**procédé**, - 8 -  
Promotion, - 13 -  
Qualifications, - 12 -  
**queuté**, - 9 -  
**quille(s) première(s)**, - 8 -  
**quilles**, - 9 -  
Quilles, - 5 -  
rang d'arrivée, - 14 -  
relais, - 15 -  
RELAIS, - 11 -  
sans bille libre, - 9 -  
sans point de pénalité, - 9 -  
**saut de bille**, - 9 -  
sets gagnants, - 11 -  
simple, - 15 -  
**temps**, - 9 -  
tir indirect, - 10 -  
**touché**, - 8 -  
tournois nationaux, - 12 -, - 14 -  
trois sets, - 7 -  
**Tutti doppi**, - 5 -  
zones de pieds, - 6 -