



**REGLES
5-QUILLES / 9-QUILLES
2024-2025**

Created in Master PDF Editor

TABLE DES MATIÈRES

Section 1 - Règles générales	3
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
Section 2 - Le 5-Quilles	8
Article 2.3.12 – Valeur des points	8
Section 3 - Le 9-Quilles (« Simples et Doubles » ou « Goriziana »)	9
Article 2.3.13 - Règles particulières	9
Article 2.3.14 - Valeur des points	9
Section 4 - Le double et le relais	10
Article 2.3.15 - Le double	10
Article 2.3.16 - Le relais	10
Section 6 - Dispositions diverses	11
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
Article 6.2.15 – Prolongations	12
Article 6.2.18 – Classement dans une phase disputée par élimination directe pour les jeux avec quilles	12

Section 1 - Règles générales

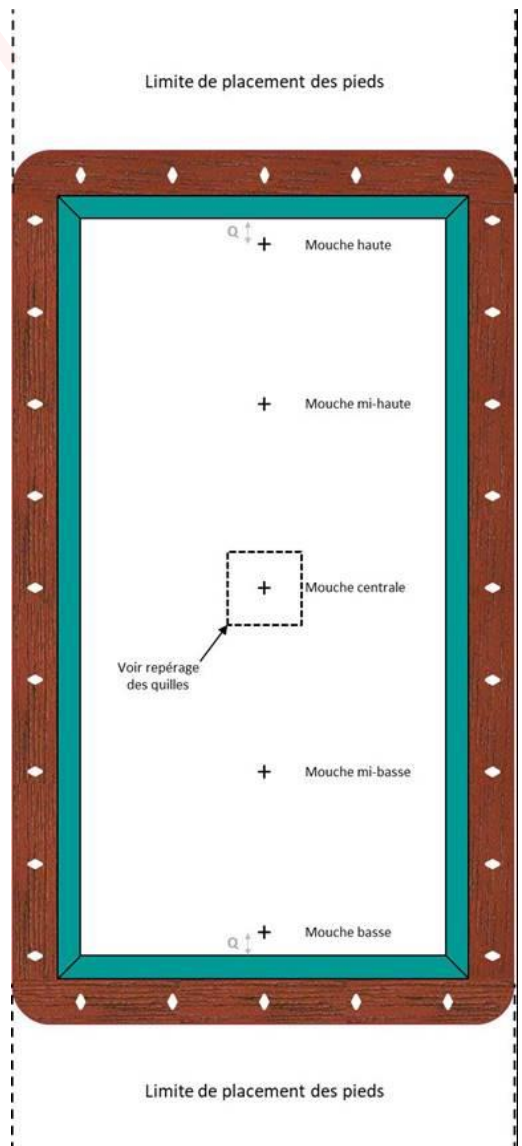
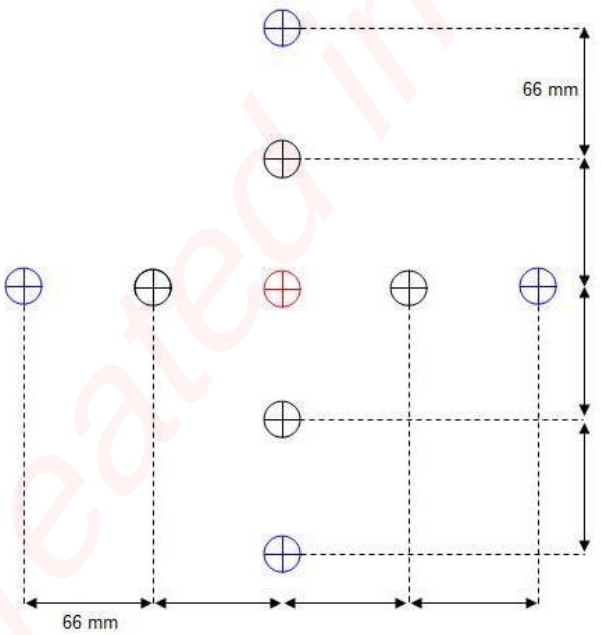
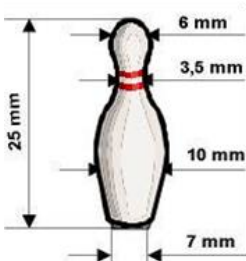
Article 2.3.01 – But du jeu

- A. Une partie peut se jouer soit en longue distance (100, 150, 200,..... points), soit en sets gagnants (2, 3, ...)
- B. Les joueurs jouent alternativement un seul coup, que des points soient réalisés ou non
- C. Le joueur qui atteint (ou dépasse) la distance prévue gagne la partie. Si la distance est dépassée on notera uniquement la distance prévue
- D. 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
- E. 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
- F. Si le coup est régulier mais la bille du joueur renverse des quilles, tous les points réalisés sont crédités à l'adversaire
- G. 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. Etant 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. Etant 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).
 - Si l'arbitre peut récupérer et replacer la quille, elle comptera comme les autres
 - Si l'arbitre peut récupérer mais pas replacer la quille elle est exclue du jeu jusqu'au coup suivant
 - 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 :

- A. 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
- B. 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
- C. 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 et 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, si c'est la bille rouge, le joueur n'a pas le droit de jouer directement sur cette bille, si c'est la bille de l'adversaire, depuis 2024, le joueur peut jouer extrême finesse, la bille adverse ne doit bien évidemment bouger que très légèrement, l'arbitre en jugera.
 - B. . Si la bille rouge perd son point d'appui et bouge, le coup est valable
 - C. Bille du joueur en contact avec une bande, le joueur n'a pas le droit de jouer directement sur cette bande
- 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). C'est le cas par exemple si le joueur touche la bille rouge avec sa queue, sa main, ses vêtements ou autre chose, avant, pendant ou après l'exécution du coup
- Les points de quilles

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

- A. « **mauvaise bille** » : Si un joueur joue avec la bille de l'adversaire sans que la faute ne soit constatée par l'arbitre et son adversaire, induit en erreur par le coup précédant, en fait de même, au moment où l'arbitre s'en apercevra, il inversera la position des deux billes avant le prochain coup. Aucune faute ne sera attribuée dans ce cas
- 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 des quilles tombent les points correspondants sont attribués à l'adversaire
- 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 touchée 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 marque 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 de l'exécution du coup, la bille du joueur dépasse la ligne médiane. Annonce "dépassement de ligne"
- Pendant l'exécution du coup son ou ses point(s) d'appui(s) en contact avec le sol sont en dehors de la zone autorisée (voir article 1.3.06). 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 qu'ils soient attribués au joueur qui a effectué le tir ou à son adversaire (si la bille du joueur a abattu des quilles).

Ceci est valable aussi pour les tirs avec « bille libre » dans le cas où la bille du joueur touche une bande avant de toucher la deuxième bille.

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 de toucher éventuellement 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
- Dans le cas d'une faute technique qui intervient au moment du tir, les points de quilles ne sont pas doublés. C'est le cas si le joueur joue avec la mauvaise bille, touche une bille, touche/abat une quille avec une main, un vêtement ou la queue, etc

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 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
- 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 quittera la table même si C, dans le tir suivant, ne marque pas de 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 :

1	2	3	...	n
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,
 - i) 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) Ordre d'arrivée des joueurs dans la poule

C. Critères de classement des participants de la phase en compétition individuelle

1. Rang dans la poule d'origine.
2. Points de matchs obtenus dans la poule d'origine
3. Points de sets obtenus dans la poule d'origine
4. Moyenne générale.
5. Ordre d'arrivée des joueurs dans la poule

D. Critères de classement des participants de la phase en compétition par équipe

Si toutes les poules de la phase ont le même nombre d'équipes

1. Rang dans la poule d'origine.
2. Points de rencontre obtenus dans la poule d'origine
3. Points de matchs obtenus dans la poule d'origine
4. Moyenne générale
5. Ordre d'arrivée des équipes dans la poule

S'il y a des poules de 3 et des poules de 4 équipes, les poules de 4 sont d'abord classées normalement.

On retire ensuite aux 3 premières équipes les points de rencontre, points de matchs, points marqués et subis relatifs à la rencontre contre l'équipe classée en quatrième position. Le rang dans la poule reste inchangé, on ne le recalcule pas.

Le reclassement des équipes de même rang de toutes les poules s'effectue en utilisant les nouvelles valeurs calculées pour les poules de 4

Article 6.2.15 – Prolongations

...

Au 5 quilles

- Un penalty est un tir avec « bille libre » (article 2.3.11) effectué avec la bille de l'adversaire placée sur la mouche de départ. La bille rouge n'est pas placée sur le billard ;
- Les quatre joueurs interviennent dans le même ordre que celui du relais ;
- Les deux premiers tireurs effectuent un tirage à la bande pour déterminer l'équipe qui tirera la première. Le gagnant du tirage peut choisir de commencer ou laisser la place à l'équipe adverse ;
- Tous les tirs sont effectués avec la bille blanche ;
- A chaque tir on comptabilise les points réalisés. Si le tireur abat des quilles avec sa propre bille tous les points sont ajoutés à l'équipe adverse. De même si le tireur commet une faute, les 2 points de faute sont ajoutés à l'équipe adverse ;
- A la fin des 4 tirs, l'équipe qui aura marqué plus de points sera déclarée vainqueur ;
- La séance de penalties s'arrête dès que l'équipe qui doit tirer ne peut plus rattraper son retard ;
- En cas d'égalité, il est procédé à une nouvelle prolongation suivant le même principe, et ainsi de suite jusqu'à détermination du vainqueur

Article 6.2.18 – Classement dans une phase disputée par élimination directe pour les jeux avec quilles

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

1. Cas de match ou rencontre unique
 - a. Nombre de points de matchs.
 - b. Prolongations selon les modalités de l'article 6.2.15.
2. Cas de matchs ou rencontres aller et retour
 - a. Nombre de points de rencontres, attribués pour chaque rencontre selon les critères A-1-a du présent article.
 - b. Nombre de points de matchs.
 - c. Prolongations selon les modalités de l'article 6.2.15

B. Critères de classement des participants

1. S'il y a lieu, points de rencontres acquis dans cette phase.
2. Points de matchs acquis dans cette phase, sans tenir compte des victoires par forfait.
3. Moyenne générale.
4. Moyenne particulière.