

5. Concours International de Fantaisie Classique

points - tries - solved fig. - percentage - HR

1935 Lille (FR) 04.-06.07.1935

1. Jean Albert (FR)	215	200	34	51,68 %	31
2. Jacques Davin (FR)	129	218	23	31,00 %	26
3. Richard Kron (FR)	123	213	22	29,56 %	21
4. Charles Mairesse (FR)	106	218	20	25,48 %	14
5. Jean Faniel (BE)	94	216	18	39,46 %	26
6. Armando Martinez Sagi (ES)	94	227	19	32,10 %	13

64 figures / 4 tries / 416 possible points

Tournament average: 30,48 % (761 / 2496)

The winner was determined by score achieved. In the event of a tie, the lower number of tries was decisive.

The figures to be played are shown in the file "Artistic Programs of figures".

In addition to a new program with 64 figures, the Gabarit was also used for the first time. It made it possible to position the balls precisely using a kind of template. Regulations for this and the following tournaments as well as the use of the Gabarit were first published in 1935 for this "Concours International de Fantaisie Classique". A reproduction can be found at the end of this document.



Details

Solved figures

No. of the figures - points / tries in brackets

Jean Albert (FR)

1(4/2), 2(5/1), 3(8/3), 5(5/2), 8(9/2), 11(4/2), 13(5/3),
15(9/4), 16(9/3), 18(5/1), 19(5/2), 20(8/1), 24(10/4),
25(5/4), 31(8/3), 33(5/3), 34(6/2), 35(7/4), 38(5/2),
40(7/3), 41(4/4), 42(5/1), 43(7/1), 46(5/1), 48(10/2),
49(3/1), 50(7/4), 51(8/1), 52(8/2), 53(5/3), 58(5/1),
61(5/3), 63(6/3), 64(8/2)

Jacques Davin (FR)

1(4/1), 5(5/2), 10(4/1), 17(2/2), 23(8/4), 38(5/3),
39(6/3), 40(7/4), 41(4/1), 43(7/4), 44(8/1), 45(4/4),
46(5/2), 49(3/2), 50(7/3), 51(8/1), 52(8/3), 54(7/1),
55(7/3), 57(4/1), 58(5/3), 61(5/1), 62(6/3)

Richard Kron (FR)

1(4/1), 5(5/2), 11(4/3), 13(5/3), 30(7/1), 33(5/2),
37(4/1), 38(5/1), 39(6/3), 41(4/2), 42(5/4), 44(8/1),
46(5/1), 48(10/2), 49(3/1), 51(8/4), 52(8/3), 53(5/1),
55(7/2), 57(4/4), 61(5/1), 63(6/2)

Charles Mairesse (FR)

4(9/1), 5(5/1), 9(4/1), 10(4/3), 17(2/2), 18(5/2), 21(6/1),
23(8/4), 34(6/2), 37(4/1), 39(6/4), 41(4/2), 43(7/4),
49(3/1), 51(8/4), 53(5/1), 57(4/2), 58(5/3), 61(5/1),
62(6/2)

Jean Faniel (BE)

5(5/3), 9(4/1), 10(4/2), 12(6/1), 25(5/1), 29(6/1),
33(5/3), 37(4/1), 38(5/1), 39(6/1), 40(7/2), 41(4/1),
43(7/3), 46(5/3), 49(3/4), 55(7/2), 58(5/1), 63(6/1)

Armando Martinez Sagi (ES)

1(4/1), 3(8/1), 9(4/4), 11(4/1), 12(6/4), 17(2/4), 18(5/4),
19(5/3), 21(6/3), 22(7/4), 37(4/1), 39(6/3), 41(4/2),
45(4/2), 49(3/2), 50(7/2), 57(4/1), 61(5/1), 62(6/4)

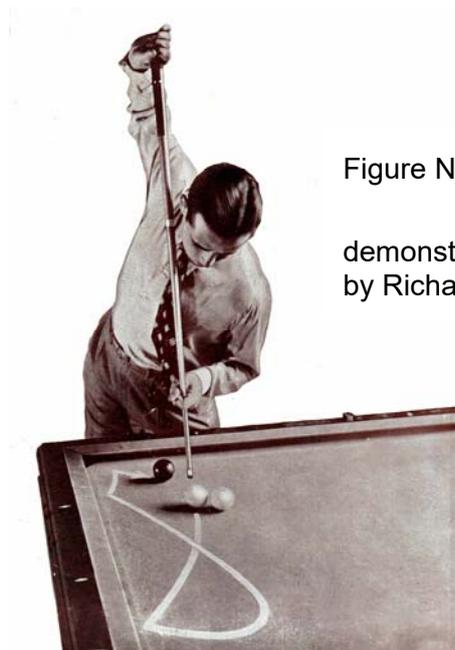
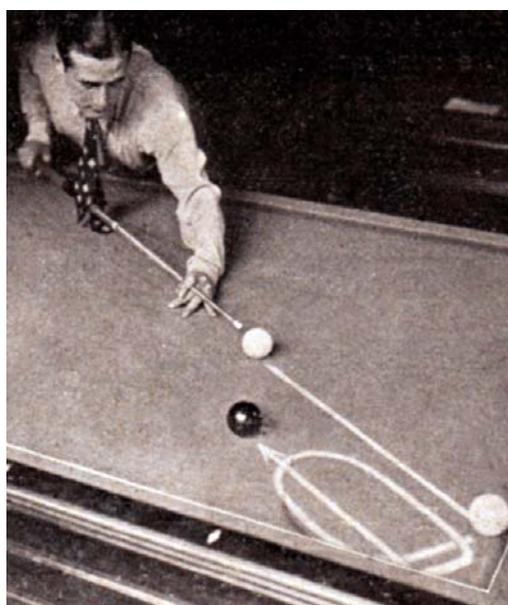


Figure No. 59
and No. 20

demonstrated
by Richard Kron



Rules of the "Concours International de Fantaisie Classique", published 1935

LE CONCOURS
INTERNATIONAL
A LA FANTAISIE
CLASSIQUE

ainsi que toutes les épreuves officielles
organisées par la Fédération Française
des Amateurs de Billard se disputent sur

B I L L A R D S
"BRUNSWICK"

Bandes « Monarch Championnat »
— Drap Roger Conti spécial —
fabriqué par les Usines PELTZER
et Fils, S.A., à Werviers (Belgique)

RÈGLEMENT OFFICIEL
— DU —
JEU DE FANTAISIE CLASSIQUE
(EXTRAITS)

◆ ◆ ◆

Mécanisme d'Organisation

Le « Concours International au jeu de fantaisie classique » comprend 64 coups différents, identiquement imposés à tous les concurrents.

La position exacte de ces 64 coups figure sur les tableaux ci-annexés. Ils seront exécutés suivant leur numéro d'ordre et par groupe de 4 coups.

Tous les concurrents seront appelés, à tour de rôle, à exécuter chaque groupe de 4 coups.

L'ordre d'exécution des concurrents sera établi par voie de tirage au sort; mais le premier joueur désigné variera à chaque groupe de coups en respectant l'ordonnement de ce tirage au sort.

Mode de Classement

Un coup ne sera « valable » que lorsqu'il y aura eu « carambolage ».

Chaque concurrent aura droit à quatre essais par coup.

Lorsque, au cours de l'un de ces quatre essais, un joueur aura réussi le carambolage, il comptera le nombre de points attribués à ce coup suivant coefficient indiqué à chaque figure. Le nombre maximum de points est de 416. Il sera tenu compte, en outre, si le point a été réussi au premier, au second, au troisième, au quatrième essai, ou s'il n'a pas été réussi du tout.

Le classement final du concours sera obtenu suivant le nombre de points totalisés par chaque concurrent.

En totalisant le nombre d'essais, on établira le pourcentage de points obtenu par chaque concurrent.

En cas d'égalité de points, c'est le pourcentage qui départagera.

En cas d'égalité de pourcentage, on donnera l'avantage au concurrent qui aura réussi le plus grand nombre de coups à la première reprise. S'il y a de nouveau égalité, on donnera l'avantage au concurrent qui aura réussi le plus grand nombre de coups à la seconde reprise, puis à la troisième reprise. Enfin, s'il y avait encore égalité en tenant compte de la quatrième reprise, il serait procédé à un nouveau concours, portant sur l'ensemble des 64 coups indiqués au programme, mais seulement en vue de la première place. Pour les autres places, on classerait *ex æquo*.

Règles de Jeu et d'Arbitrage

Le Règlement édicté par l'Union Internationale des Fédérations d'Amateurs de Billard pour les différentes formes de jeu de billard sera, dans son ensemble, applicable au « Concours International de fantaisie classique » (chapitre A, page 15, des Statuts et Règlements de l'U.I.F.A.B.).

Les spécifications et différences porteront sur les points suivants :

- 1° *Dimension des Billes* : Diamètre, 61 m/m à 61 m/m $\frac{1}{2}$;
- 2° *Attribution des Billes* : Les billes ne seront pas tirées au sort. Leur choix sera laissé à la préférence du joueur;
- 3° *Placement des Billes* : Les concurrents n'ont pas le droit de placer eux-mêmes les billes; l'arbitre seul aura ce droit. Toutefois, il sera permis au joueur de demander à l'arbitre de réviser la position du coup, au cas où celle-ci ne serait pas conforme à celle qui figure au tableau du programme officiel, ou encore si le tapis présentait des défauts tels que la difficulté du coup en soit considérablement accrue. Dans ce cas l'arbitre sera autorisé à indiquer une position similaire, la plus ressemblante possible à la position réglementaire, ou encore une position identique choisie sur le même billard ou sur un second billard destiné au même tournoi;
- 4° *Billes sautant hors du billard* : Il y aura faute lorsque une ou plusieurs billes sauteront hors du billard;
- 5° *Faute* : Toute faute sera considérée comme un essai;
- 6° *Gauchers* : Pour les gauchers, les coups seront placés dans la position symétrique de celle qui figure au programme.

DESCRIPTION DES COUPS

GRUPE N° 1 — BRICOLES

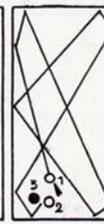
1. — Bricole renversé 3 bandes	2. — Bricole renversé 5 bandes	3. — Bricole 9 bandes	4. — Bricole rétro 4 bandes
Coefficient : 4	Coefficient : 5	Coefficient : 8	Coefficient : 9



1 : P-124
2 : M-6 (9)
3 : M-16 (9)



1 : A-123 (9)
2 : B-4 (9)
3 : B-16 (9)



1 : B-115
2 : A-32
3 : A-42 (8)



1 : C-146 (9)
2 : G-6 (8)
3 : I-14

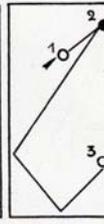
Tout contre annule le coup.

GRUPE N° 2 — RETROS Série A

5. — Rétro 3 bandes	6. — Rétro 2 bandes	7. — Rétro 4 bandes	8. — Rétro 4 bandes
Coefficient : 5	Coefficient : 7	Coefficient : 9	Coefficient : 9



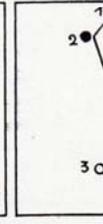
1 : P-52 (7)
2 : A-15
3 : H-16 (9)



1 : K-156 (8)
2 : I-123
3 : O-16 (9)



1 : P-123 (8)
2 : A-15
3 : P-11

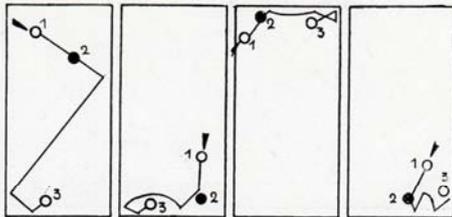


1 : I-14 (7)
2 : I-51
3 : P-26 (9)

Tout contre annule le coup.

GRUPE N° 3 — COULES Série A

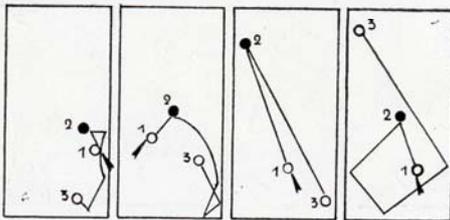
9. — Coulé renversé 3 bandes Coefficient : 4
 10. — Coulé renversé 3 bandes Coefficient : 4
 11. — Coulé renversé 4 bandes Coefficient : 4
 12. — Coulé 3 bandes Coefficient : 6



- 1 : H-116 (9) 1 : O-56 (8) 1 : P-16 (7) 1 : O-43 (7)
 2 : K-126 (9) 2 : P-53 (7) 2 : P-52 (7) 2 : P-53 (7)
 3 : A-104 (8) 3 : A-55 (7) 3 : A-104 (7) 3 : P-16 (9)

GRUPE N° 4 — RETROS Série B

13. — Rétro 3 bandes Coefficient : 5
 14. — Renversé 3 bandes Coefficient : 7
 15. — Rétro direct 3 bandes Coefficient : 9
 16. — Rétro par 3 bandes Coefficient : 9

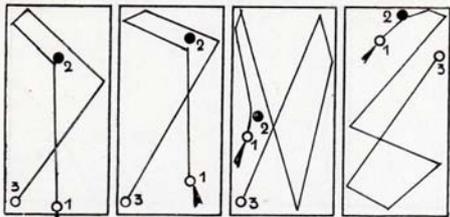


- 1 : O-6 (8) 1 : D-116 (8) 1 : O-116 (9) 1 : O-116 (9)
 2 : N-14 (7) 2 : E-156 (8) 2 : G-23 (9) 2 : E-156 (8)
 3 : P-33 (7) 3 : O-26 (8) 3 : P-13 (9) 3 : H-13 (9)

Ce coup est également valable par la petite bande.
 Tout contre annule le coup.

GRUPE N° 7 — BANDES Série A

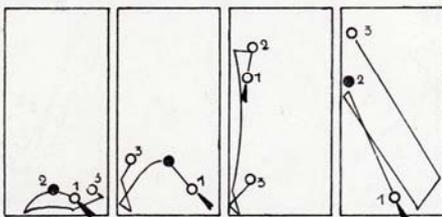
25. — Trois bandes Coefficient : 5
 26. — Trois bandes Coefficient : 7
 27. — Cinq bandes Coefficient : 8
 28. — Six bandes effet contrasté Coefficient : 10



- 1 : P-151 (7) 1 : O-112 (8) 1 : C-33 (9) 1 : B-136 (8)
 2 : K-156 (8) 2 : J-115 (8) 2 : C-41 (7) 2 : A-56 (7)
 3 : A-14 (8) 3 : A-14 (8) 3 : A-14 (7) 3 : B-13 (7)

GRUPE N° 8 — RETROS Série D

29. — Coulé rétro 3 bandes Coefficient : 6
 30. — Rétro renversé 3 bandes Coefficient : 7
 31. — Rétro renversé 4 bandes Coefficient : 8
 32. — Rétro par 3 bandes Coefficient : 10

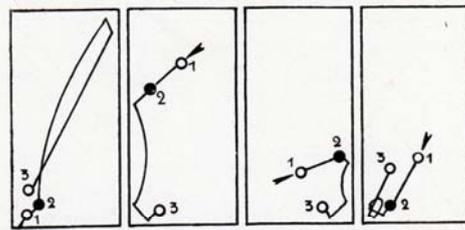


- 1 : P-22 (9) 1 : O-121 (9) 1 : F-13 (9) 1 : P-123 (7)
 2 : P-104 (7) 2 : O-156 (8) 2 : G-26 (9) 2 : F-6 (9)
 3 : P-14 (7) 3 : C-16 (9) 3 : B-16 (8) 3 : H-16 (9)

Le coup peut être valable par 3 bandes seulement, à condition que la bille N° 1 ait touché la grande bande au-dessus du losange où est située la bille N° 2.
 Tout contre annule le coup.

GRUPE N° 5 — COULES Série B

17. — Coulé avec saut 2 bandes Coefficient : 2
 18. — Coulé 3 bandes Coefficient : 5
 19. — Coulé 3 bandes Coefficient : 5
 20. — Coulé 4 bandes Coefficient : 8

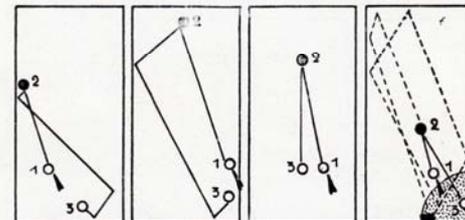


- 1 : A-15 (7) 1 : K-156 (8) 1 : O-122 (9) 1 : C-126 (8)
 2 : A-23 (9) 2 : F-26 (9) 2 : O-133 (9) 2 : A-25 (8)
 3 : A-11 (7) 3 : A-34 (8) 3 : P-22 (8) 3 : B-45 (8)

Tout contre annule le coup.

GRUPE N° 6 — RETROS Série C

21. — Rétro renversé 3 bandes Coefficient : 6
 22. — Rétro 3 bandes Coefficient : 7
 23. — Rétro direct 3 bandes Coefficient : 8
 24. — Rétro avec rappel de la bille 2 par 4 bandes Coefficient : 10

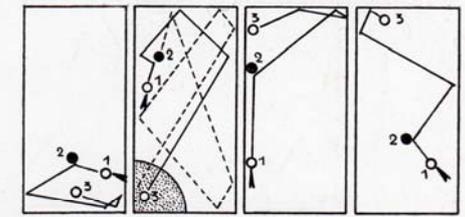


- 1 : C-146 (9) 1 : O-6 (8) 1 : O-126 (8) 1 : O-56 (7)
 2 : F-6 (9) 2 : I-153 (7) 2 : O-156 (8) 2 : N-126 (9)
 3 : P-53 (7) 3 : P-16 (9) 3 : K-156 (8) 3 : F-13 (9)

Le coup n'est valable que si la bille N° 1 est attaquée avec l'effet à droite.
 Le coup sera également valable par deux bandes à condition que la 2^e bande soit la petite.
 Tout contre annule le coup.
 Le coup n'est valable que si la bille N° 2 atteint la zone hachurée.

GRUPE N° 9 — BANDES Série B

33. — Quatre bandes effet renversé Coefficient : 5
 34. — Trois bandes avec rappel de la bille 2 par 6 bandes Coefficient : 6
 35. — Renversé 3 bandes Coefficient : 7
 36. — Effet renversé 3 bandes Coefficient : 8

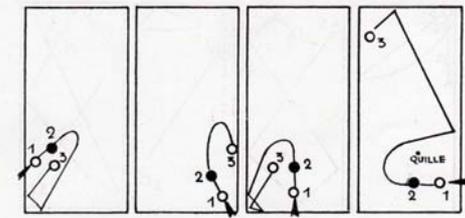


- 1 : O-124 (8) 1 : F-45 (8) 1 : C-6 (9) 1 : O-123 (8)
 2 : C-126 (8) 2 : G-56 (8) 2 : G-6 (9) 2 : O-156 (8)
 3 : P-134 (8) 3 : A-14 (8) 3 : H-3 (7) 3 : H-53 (7)

Le coup n'est valable que si les 3 billes restent groupées dans la zone hachurée.
 Tout contre annule le coup.

GRUPE N° 10 — COULES RETROS

37. — Coulé rétro par 2 bandes Coefficient : 4
 38. — Coulé rétro Coefficient : 5
 39. — Coulé rétro renversé par 3 bandes Coefficient : 6
 40. — Coulé rétro 2 bandes limite imposée Coefficient : 7

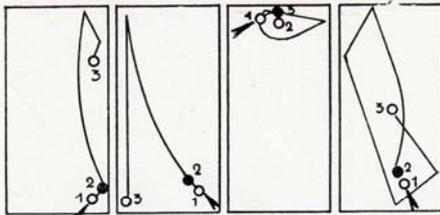


- 1 : B-13 (8) 1 : P-23 (7) 1 : A-44 (9) 1 : G-21 (8)
 2 : C-56 (8) 2 : P-36 (8) 2 : B-46 (9) 2 : G-111 (8)
 3 : B-52 (8) 3 : O-6 (9) 3 : B-26 (9) 3 : P-16 (8)

Le coup ne sera valable que si la bille N° 1 dépose la bille N° 3 d'au moins une bille.
 Q : G-106 (8)

GROUPE N° 11 — FOUETTES COULES Série A

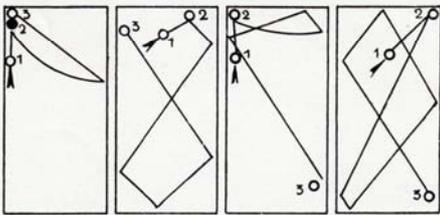
41. — Fouetté coulé renversé 3 bandes Coefficient : 4
 42. — Fouetté coulé une bande Coefficient : 5
 43. — Fouetté coulé 2 bandes Coefficient : 7
 44. — Fouetté coulé 4 bandes Coefficient : 8



- 1 : sur ligne P3 (9)-P11 (7)
 2 : P-3 (9)
 3 : K-16 (9)
- 1 : sur ligne P25-P26 (7)
 2 : P-25 (7)
 3 : A-15 (7)
- 1 : sur ligne 1-156 (7)-H122 (9)
 2 : 1-156 (7)
 3 : 1-155 (7)
- 1 : sur ligne P55 (7)-P31 (9)
 2 : P-55 (7)
 3 : M-156 (8)
- Tout contre annule le coup.

GROUPE N° 12 — COUPS DURS

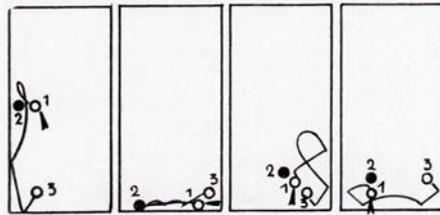
45. — Coup dur 1 bande Coefficient : 4
 46. — Coup dur renversé 4 bandes Coefficient : 5
 47. — Coup dur 3 bandes Coefficient : 5
 48. — Coup dur 5 bandes Coefficient : 10



- 1 : O-6 (9)
 2 : P-2 (9)
 3 : P-1 (9)
- 1 : J-156 (8)
 2 : 1-56 (7)
 3 : H-13 (7)
- 1 : H-6 (8)
 2 : H-1 (8)
 3 : P-13 (8)
- 1 : K-156 (8)
 2 : 1-6 (8)
 3 : P-13 (8)
- Le coup ne sera valable que si la bille N° 1 touche la bande au-dessus du 2^e losange.
- Tout contre annule le coup.
- Tout contre annule le coup.

GROUPE N° 15 — PIQUES

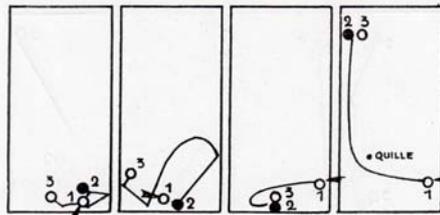
57. — Piqué 3 bandes Coefficient : 4
 58. — Piqué direct 5 Coefficient : 5
 59. — Piqué 3 bandes 7 Coefficient : 7
 60. — Piqué 4 bandes 9 Coefficient : 9



- 1 : E-16 (8)
 2 : sur ligne E-16 (8) E-6 (9)
 3 : A-42 (9)
- 1 : P-21 (7)
 2 : A-26 (7)
 3 : P-12 (7)
- 1 : sur ligne P56-P34 (7)
 2 : P-56 (7)
 3 : P-33 (7)
- 1 : A-43 (9)
 2 : A-41 (9)
 3 : P-16 (9)
- Le coup est valable direct et avec plusieurs répétitions de la petite bande.
- Le coup est également valable par trois bandes. La condition imposée est la répétition de la petite bande.

GROUPE N° 16 — MASSES

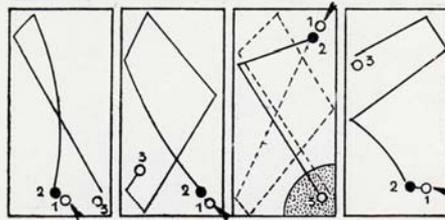
61. — Massé 3 bandes Coefficient : 5
 62. — Massé piqué par 2 bandes Coefficient : 6
 63. — Massé direct Coefficient : 6
 64. — Massé direct limite imposée Coefficient : 8



- 1 : sur ligne P-52 (8) P-51 (7)
 2 : P-52 (8)
 3 : P-152 (7)
- 1 : sur ligne P-151 (7)-A-23 (8)
 2 : P-151 (7)
 3 : B-16 (9)
- 1 : P-6 (8)
 2 : P-152 (8)
 3 : P-151 (7)
- 1 : P-6 (8)
 2 : H-16 (8)
 3 : H-6 (9)
 Q : B-54 (8)
- Le coup n'est valable que si la bille N° 1 dépasse d'au moins une bille les billes 2 et 3. Le carambolage avec une bande est également valable.
- La bille N° 1 doit contourner la quille sans le toucher. Le coup est également bon par une bande.

GROUPE N° 13 — FOUETTES COULES Série B

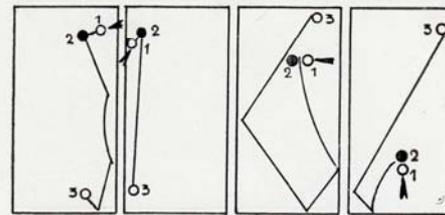
49. — Fouetté coulé 2 bandes Coefficient : 3
 50. — Fouetté coulé 5 bandes Coefficient : 7
 51. — Fouetté coulé amorti 1 bande avec rappel Coefficient : 8
 52. — Fouetté coulé renversé 3 bandes Coefficient : 8



- 1 : sur ligne P-104 (7)-P-51 (9)
 2 : P-104 (7)
 3 : P-13 (7)
- 1 : sur ligne P34 (9)-P1 (9)
 2 : P-34 (9)
 3 : B-33 (9)
- 1 : sur ligne B26 (9)-A3 (9)
 2 : B-26 (9)
 3 : H-13 (9)
- 1 : sur ligne P-43 (9)-P3 (7)
 2 : P-43 (9)
 3 : G-16 (9)
- Tout contre annule le coup.
- Tout contre annule le coup.
- Pour que le coup soit valable il est exigé que les 3 billes restent dans la zone de rappel imposée.

GROUPE N° 14 — FOUETTES RETROS

53. — Fouetté rétro 3 bandes Coefficient : 5
 54. — Fouetté rétro direct 7 Coefficient : 7
 55. — Fouetté rétro 5 bandes 7 Coefficient : 7
 56. — Fouetté rétro 2 bandes 9 Coefficient : 9



- 1 : sur ligne 1-33-1-4 (7)
 2 : 1-33 (7)
 3 : P-33 (7)
- 1 : G-2 (9)
 2 : sur ligne G2-H21 (9)
 3 : B-6 (8)
- 1 : sur ligne K-156 (8)-K-56 (8)
 2 : K-156 (8)
 3 : 1-55 (7)
- 1 : sur ligne O-156 (8)-P-156 (8)
 2 : O-156 (8)
 3 : 1-14 (8)
- Tout contre annule le coup.

REPERAGE DE LA POSITION DES BILLES

Le système de repérage de la position des billes comprend deux temps :

- 1^{er} Le principe de la division du billard;
- 2^e L'emploi du gabarit.

DÉLIMITATION DES SECTEURS

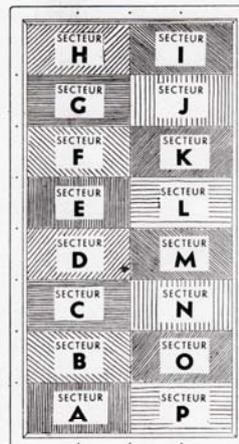


Figure 1.

a) L'unité que nous avons adoptée pour la division de la surface de jeu du billard est la bille. En effet, si nous observons que la distance séparant deux losanges est de 35 centimètres, nous remarquons que dans cet espacement on peut faire entrer six billes de billard d'un diamètre de 58 mm. 3, c'est-à-dire très près de la grosseur des billes. Donc, nous avons subdivisé le billard en autant de petits carrés que l'on pourrait mettre de billes si l'on voulait en couvrir sa surface.

Cette première division obtenue, nous avons réparti la surface du billard en secteurs composés d'un rectangle de 71 cm. sur 35 cm., c'est-à-dire deux losanges sur un.

Nous avons ainsi 16 secteurs auxquels nous avons donné un nom au moyen des lettres de l'alphabet (voir figure n° 1).

b) Le gabarit unique employé pour le repérage des billes (fig. 2) est composé d'une plaque percée de trous et couvrant la superficie d'un secteur.

GABARIT DE REPERAGE

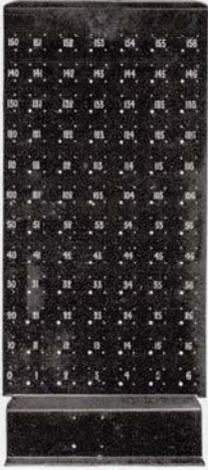


Figure 2.

La construction permet de l'appliquer exactement au droit des losanges grâce à une main couvrant le bois de la bande et d'une largeur de 35 cm.

Les trous sont numérotés selon l'ordre indiqué sur la figure n° 2.

D'autre part, afin d'obtenir une plus grande division de la surface du billard, on a percé des trous supplémentaires représentant la distance d'une demi-bille.

Ces derniers sont considérés comme les satellites du trou principal, numéroté, auxquels ils appartiennent.

Comme on peut s'en rendre compte sur la figure n° 3, chaque trou principal a trois trous satellites qui ont reçu les numéros 7 (au-dessus), 8 (au-dessus et à droite), 9 (à droite).

Par conséquent, avec notre subdivision du billard, si nous voulons situer une bille, il nous suffit de connaître :

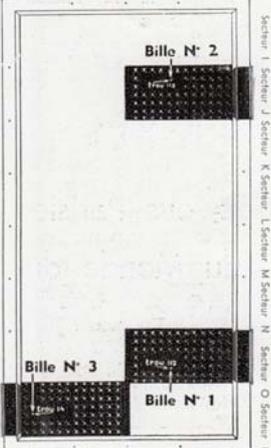
1° Son secteur;

2° Le numéro du trou correspondant à sa position.

Chaque position de bille a donc été définie dans le programme de la façon suivante :

Lettre désignant le secteur; chiffre désignant le trou et entre parenthèses le satellite s'il y a lieu.

EXEMPLE DE REPERAGE (appliqué au coup No. 26)



Exemple : bille n° 1 : M - 156 (8).

Cela veut dire que la bille n° 1 est située dans le secteur M au trou 8, satellite du trou principal 156.

Application. — Prenons le coup n° 26 du programme, par exemple.

La désignation de la position des billes est la suivante :

Bille n° 1 : O—112.
 — 2 : J—115.
 — 3 : A—14.

La figure n° 3 montre comment on a appliqué le gabarit dans ses trois positions.

Zone hachurée : Quart de cercle dont le rayon = 71 cm.

**BILLARD
PALACE**

3, Boulevard des Capucines — PARIS (2^e)
 Téléphone : OPERA 48-80

◆ ◆ ◆

Rendez-vous Parisien
du Monde du Billard

◆

Matches et Tournois entre — Salle d'Amateurs —
- Joueurs Professionnels - (7 billards de match)

◆

SECRETARIAT GENERAL
DE LA FEDERATION FRANÇAISE
DES AMATEURS DE BILLARD

© Copyright by Dieter Haase
 info@ihtob.de

