

Les fautes

- *fausse queue*: direction de bille différente de celle choisie, ou, saute avant toucher autre bille.

- *Queutage* : 2 en contacts ou pousse tout.

- Bille touche autre chose que procédé, bille ou bande, ou sort du billard, ou touche le cadre.

- Billes non immobiles: la faute doit être annoncée avant arrêt ; point retiré.

- Pied touche le tapis, ou pas de pied au sol.

- Marquage de points de repères.

- Erreur de bille : points acquis si pas vue par arbitre.

On n'est pas obligé d'annoncer le type de faute, sauf à la demande du joueur, mais cela peut présenter un intérêt pour le spectateur.

Si un joueur joue malgré la faute : remplacement des billes par l'arbitre au plus près de la position initiale.

Si un joueur, fait faute de main ou touche avec sa queue, avant de jouer : l'arbitre remet en place (estimation).

Aucun joueur ne peut **toucher** une bille après mise en place du tirage à la bande.

Réclamation possible dans les 15 minutes après fin match + annotation feuille de match ; la partie peut être annulée et rejouée

Intervention possible autre joueur, dans les cas de: erreur de bille, entrée/sortie, décompte points, remise sur mouches



Remise sur mouché

- c'est au joueur de vérifier la bonne position, sinon ce sera faute en cas d'inversion, des billes,

- places déterminées **au 3B** :

x	bille rouge à sa place;
x	bille joueur qui ne jouera pas;
o x o	bille joueur qui va jouer.

(ou sur position de départ en cas de dépassement de temps avec chronométrage (matériel homologué).

Si place occupée : prend la place de la bille qui occupe sa place

Si il ne reste qu'une place : on y met la rouge

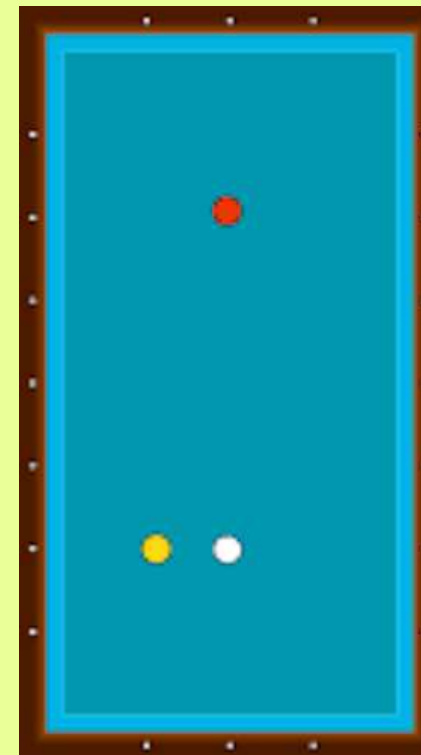
Au **démarrage** d'une partie (ou à la reprise), on joue **obligatoirement la rouge**; lors d'une remise sur mouché, on peut choisir n'importe quelle bille.

Si les billes collent: demande de réexamen de situation possible une seule fois.

Si les trois billes collent, on ne s'intéresse qu'à celle du futur joueur.

AOUT 2014

RÈGLES D'OR DE L'ARBITRAGE CARAMBOLE



Comité départemental de billard de la Marne- Carambole

Ce digest ne dispense pas de se référer au code sportif en cas de litige.

ARBITRE

Vérifier le matériel

Loupe, crayon blanc, piges, chiffon, râteau (seul accessoire mis à dispo, obligation de le tenir en jouant), traçage (cadre, coin), feuille de marque (obligatoire, fait foi).

Position

L'arbitre doit éviter d'être dans la visée du joueur

Rester immobile.

Reculer d'un pas pour laisser passer le joueur.

Se placer entre 2 et 3 (pour arriver sur la 3 en même temps que la bille), et tant pis si cela donne une indication de jeu.

Ne pas se pencher sur le joueur.

Pas d'expression de sentiments de l'arbitre.

Indique sa bille à la demande du joueur.

Avertit si contact avec autre bille ou bande.

Au changement de main, empêche de jouer tant que les billes ne sont pas immobiles (en posant la main devant); Pas d'avertissement dans les autres cas.

Si un joueur joue trop vite l'américaine (doute sur arrêt des billes) donner un avertissement : « veuillez jouer plus lentement », puis annoncer faute si récidive (queutage ou bille en mouvement).

Noter les séries avant nettoyage des billes,

Marquer les billes avant la pause.

Annonce pour 5 ou pour 3; pas de répétition au tour suivant.

Si dernier point annoncé : match terminé, même en cas d'erreur.

On peut revenir sur un point annoncé, tant que le point suivant n'a pas été joué.



Peut refuser de **nettoyer** une bille (trop proches,...) : « Non, jouez »

Demander si les joueurs veulent un nettoyage lors d'une remise en jeu.

Ne pas essuyer au-dessus du billard, ni replacer avec le chiffon, mais le dos des doigts (pas de sueur).

Peut s'abstenir d'une annonce au cadre si elle n'a pas d'incidence sur la suite du jeu.

Annonce faite au désavantage du joueur.

Les gênes sont à l'appréciation de l'arbitre

Le joueur ne reste pas debout, Ne peut changer son matériel, limer ou papier de verre qu'à son tour de jouer.

Avertissement puis partie interrompue et perdue (si très grave, interrompue sans avertissement)

Pas de limitation de temps à la libre, annonce 15 s à l'appréciation de l'arbitre (+ avertissement).

40 s au 3B et 5 quilles si chronomètre homologué (à partir de l'arrêt des billes) ; 1 extension par set ; 2 extensions si <50 pts ; 3 si >=50pts.

MATCH

Essai des billards :

5 min avant chaque match, ordre soit sur accord des joueurs soit par ordre alphabétique

Tirage

La bille doit être animée avant que celle du joueur adverse ne touche la petite bande. Sinon avertissement (faux départ) et tirage.

Les fautes (de celui qui quitte son autoroute) : touche gde bande, rouge, adversaire, fausse queue. => choix à l'autre, pas de rejeu.

Prolongation si on veut un vainqueur : 1 reprise (10%) et bis repetita ;

Pause avant prolongation et toutes les 2 prolongations.

Pause de 5' min proposée à mi points ou mi reprise, sur demande d'un joueur ou de l'arbitre,

On peut quitter en dehors de la pause en demandant à l'arbitre et à son tour de jouer.

