

Article GE 2.2.12 – Directeur de Jeu

Les épreuves se déroulant dans une même salle sont contrôlées par un Directeur de Jeu.

Le Directeur de Jeu a pour attribution :

- 1) De faire respecter l'interdiction de fumer dans la salle.
- 2) De vérifier le bon état du matériel.
- 3) D'exiger la présentation des licences des joueurs, avant le début de la compétition.
- 4) De vérifier la tenue des joueurs.
- 5) D'organiser les tours de jeux et de veiller à l'affichage des horaires.
- 6) De désigner, pour chaque partie, un ou des arbitre(s) et un ou des marqueur(s).
- 7) De veiller à la régularité et au bon déroulement des matchs.
- 8) D'établir le classement final.
- 9) D'adresser, dans les 48 heures au Responsable concerné (Ligue, Secteur ou Secrétariat Fédéral), la feuille de résultats et le bordereau d'engagement pour le stade suivant de la compétition, dûment émargés.
- 10) De signaler sur la feuille de match tout joueur forfait au début de l'épreuve et tout joueur ayant abandonné en cours d'épreuve.
- 11) Le cas échéant, d'adresser au Responsable Sportif de l'épreuve un rapport circonstancié sur tout incident qui pourrait entraîner une sanction disciplinaire à l'encontre d'un joueur.

Un joueur qui n'est pas en mesure de présenter sa licence provisoire ou définitive ne peut participer à la compétition, sauf en cas de force majeure laissé à l'appréciation du Directeur de Jeu.

Le joueur qui présente une licence provisoire doit fournir également une pièce d'identité.

Article GE 2.2.13 – Essai des billards

Si l'organisation matérielle et horaire le permet, l'essai des billards par les joueurs est autorisé la veille ou le matin d'une compétition.

Le Directeur de Jeu doit établir un planning des séances d'essai défini par les dispositions suivantes :

- Les séances sont facultatives
- Elles commencent dans l'ordre décroissant de qualification des joueurs
- Le temps alloué à chaque séance doit être le même pour tous
- Les séances d'essai sont effectuées sur le billard sur lequel le joueur débutera la compétition.

CHAPITRE III

ROLE DE L'ARBITRE AVANT LA PARTIE

L'arbitre contrôle l'état du matériel (propreté du tapis, des billes) et des tracés réglementaires éventuels.

L'arbitre s'assure de la présence des accessoires nécessaires : râteau, chiffons, instruments de traçage, piges pour les billes, crayon à marquer et carton blanc rigide.

L'arbitre vérifie la disponibilité du marqueur et lui rappelle sa charge :

Avant la partie :

- vérifier la présence d'une feuille de marque vierge et d'un stylo
- procéder à la mise à zéro du tableau de marque
- être en possession des étiquettes du nom des joueurs

Pendant la partie :

- noter les points et les reprises sur la feuille de marque
- afficher et contrôler le score
- annoncer le décompte final (annonces pour 5 ou pour 3)
- noter le score lors des interruptions de partie ou des nettoyages de billes
- surveiller la remise en place des billes
- rectifier éventuellement les mauvaises annonces de l'arbitre
- écouter les remarques de l'adversaire

3. PARTIE PAR LA BANDE

Les règles des jeux de Cadre s'appliquent aux parties par la bande.

4. PARTIE PAR 3 BANDES

Les règles des jeux de Cadre s'appliquent mais seules les billes en contact peuvent être remises sur mouches comme l'indique l'Article GE 6.4.09.

Article GE 6.4.11 – Billes sautant hors de la surface de jeu

- Une bille est dite hors de la surface de jeu ou sortie dès qu'elle entre en contact avec une surface autre que le tapis du billard.
- Sauf au 3 Bandes, lorsqu'une ou plusieurs billes sautent hors du billard, les 3 billes sont remises sur mouches.
- Au 3 Bandes, seules les billes sorties sont remises sur mouches comme l'indique l'Article GE 6.4.09.

Article GE 6.4.12 – Définition des fautes

Le joueur doit uniquement faire usage du procédé pour réaliser un carambolage.

Le joueur fait faute et la main passe :

- si une ou plusieurs billes sortent hors du billard.
- s'il joue avant que les 3 billes soient complètement immobiles.
- s'il touche une bille quelconque avec la main ou tout autre accessoire.
- s'il queute. Il y a queutage lorsque
 - le procédé entre plusieurs fois en contact avec la bille en mouvement
 - le procédé est encore en contact avec la bille en mouvement
 - le procédé est encore en contact avec la bille au moment où celle-ci touche une autre bille ou 1 bande
- s'il joue en direction d'une bande lorsque celle-ci est en contact avec sa bille.
- si, il touche la bille avec autre chose que le procédé (ex. virole).
- Si la bille, après contact avec le procédé ne prend pas la direction initiale de la queue ou décolle de la surface de jeu.:(fausse queue)
- si, au moment où il anime sa bille, aucun de ses deux pieds n'est en contact avec le sol. Les joueurs ont toutefois la possibilité d'utiliser un instrument de 20 cm de hauteur maximum destiné à les surélever. La mise à disposition de cet instrument par l'organisateur est facultative.
- Si la semelle de la chaussure touche le drap de la table ou les bandes
- s'il fait intentionnellement des points de repère sur la bande, la surface de jeu ou le bord du billard (un bleu posé sur le bord du billard peut constituer un point de repère).
- s'il ne joue pas avec sa bille.
- s'il change de bille en cours de série. Dans ce cas, les carambolages réalisés avant le constat de la faute restent acquis.
- s'il ne sort pas au moins une bille d'une zone réglementée après l'annonce dedans.
- si, en cours de série, il quitte l'aire de jeu. Les cas de force majeure sont laissés à l'appréciation de l'arbitre.
- s'il commet un dépassement de temps d'exécution (Article GE 6.4.15).
- s'il n'exécute pas, sauf au 3 Bandes, le point de départ, reprise ou de remise sur mouches conformément aux articles GE 6.4.04, GE 6.4.05 et GE 6.4.10.
- **Si le joueur n'est pas ponctuel, l'arbitre annonce : « avertissement retard »**

Article GE 6.4.13 – Remise en place de billes

Dans certains cas (spécifiés aux Articles GE 6.4.17 et GE 6.4.19), l'arbitre doit remettre en place les billes bougées le plus près possible de l'endroit où elles se trouvaient.

TITRE II - LA QUEUTAGE

Aide 2.0.01 - Evitons de commettre des fautes !

Que de polémiques, que de discussions passionnées sur l'épineux problème de l'arbitrage des fautes dites : « queuté », « pousse -tout » ou encore « charrette ».
Je vous propose ci-dessous quelques éléments permettant, espérons-le, d'éclairer le débat.

Aide 2.0.02 - Sur quels types de coups, ou dans quels types de situations, constate-t-on des fautes ?

Une faute peut survenir sur la plupart des coups (coups techniques) : rétro, coulé, piqué, massé, etc. Les fautes ne sont donc pas liées à un type de coup particulier.

En revanche, on peut constater que la proximité bille 1- bille 2 engendre un risque potentiel de faute. En effet, plus cette distance est faible, plus la possibilité de « queuter » est réelle.

Aide 2.0.03 - Mais qu'est-ce que « queuter » ?

Est-ce le fait de garder, avec le procédé, le contact avec la bille 1 lors du choc sur la bille 2 ?
Si tel est le cas, nous ne pouvons pas, au 3-Bandes, jouer le coup proposé sur la figure 1.
Une tolérance s'impose donc à ce niveau car nous ne pourrions plus réaliser ce type de situation. (Alors, que conviendrait-il de faire ?)

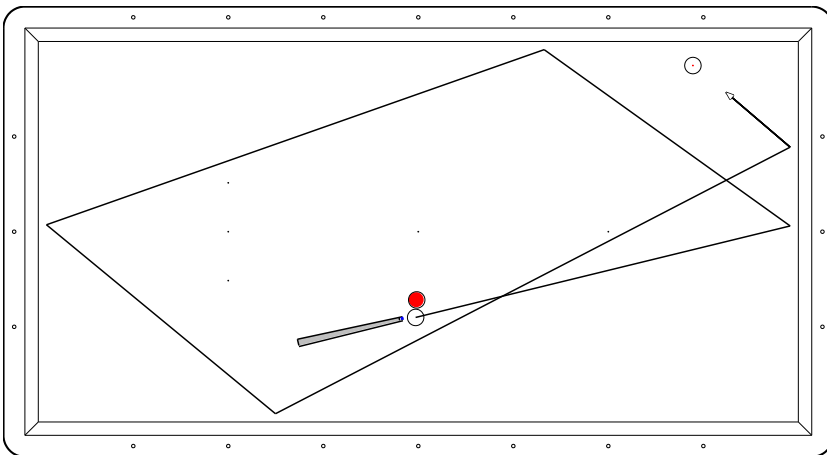


Figure 1 : La distance bille 1 – bille 2 est égale à $\frac{1}{2}$ mm. On peut penser que, compte tenu de la puissance nécessaire pour réaliser le trajet, le procédé sera encore en contact avec la bille 1 lors du choc sur la bille 2. Alors, le joueur a-t-il le droit de réaliser ce « 5 bandes » ?

N'est-ce pas plutôt le fait de propulser, avec la queue de billard, la bille 2 par l'intermédiaire de la bille 1 ?

Aide 2.0.04 - Alors, la manière de jouer peut-elle augmenter ou diminuer le risque de queuter ?

La quantité de bille

Dans le cas de la figure 1, si le joueur choisit une quantité de bille trop importante, la bille 2 ne sera pas seulement propulsée par l'énergie de la bille 1, mais aussi, par la queue de billard (par l'intermédiaire de la bille 1). Il y aurait donc « queuté ».

En revanche, si la quantité de bille jouée est infime, la bille 2 ne sera pas déplacée (ou extrêmement peu).

Raisonnement, nous pouvons estimer que si le joueur choisit une quantité de bille relative à la proximité, il élimine les risques de « queuter ». Par conséquent, dans la situation de la figure 1, une seule quantité de bille est acceptable : « l'extrême finesse ».

L'effet

Peut-on, lorsque les billes 1 et 2 sont peu distantes, jouer avec de l'effet (de côté) ?

Constats mécaniques :

- Si on joue doucement avec de l'effet, la bille 1 ne dévie pas (ne se déporte pas) au contact du procédé dans la direction opposée à l'effet.
- En revanche, si on joue fort, la bille 1 dévie (ou se déporte) au contact du procédé dans la direction opposée à l'effet et ce, plus ou moins en fonction de la puissance du coup et de la quantité d'effet.

Ceci est important dans la mesure où cette déviation (ou ce déport) de la bille 1 peut générer une prise de quantité de bille supérieure à celle choisie par le joueur.

Donc, si les billes 1 et 2 sont peu distantes, nous ne pourrions pas jouer avec le bon effet* (effet à droite sur la figure 1) si nous jouons fort.

*Bon effet : effet à droite si la bille 2 est à gauche de l'axe de visée, et inversement.

Aide 2.0.05 - D'autres exemples

Il s'agit d'appliquer les mêmes règles quel que soit le type de coup joué lorsque les billes 1 et 2 sont peu distantes.

Ainsi, dans certaines situations de piqué, le « piqué - finesse » s'imposera tenant compte de la proximité des billes (figure 2). Nous pouvons jouer avec un peu d'effet à droite (« bon effet ») parce que nous jouons doucement, la quantité de bille est impérativement « fine ».

Même chose sur certains massés (figure 3).

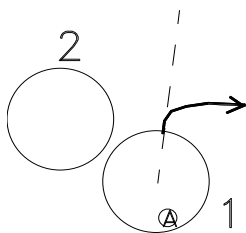


Figure 2 : piqué - finesse

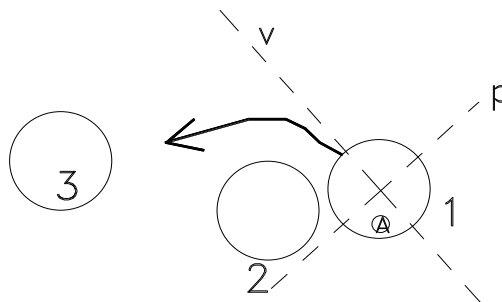


Figure 3 : massé

On conçoit aisément l'impossibilité de réaliser, sans « queuter », un rétro ou un coulé lorsque les billes 1 et 2 sont peu espacées car ces deux types de coups imposent habituellement une quantité de bille substantielle.

Aide 2.0.06 - Comportement du joueur et de l'arbitre

Le joueur, pour ne pas être « arrêté » par l'arbitre, doit s'imposer une grande rigueur dans le choix de réalisation des coups pour jouer « proprement ». La règle d'or reste le choix d'une quantité de bille relative à la proximité des billes 1 et 2 (très près : très fin).

L'arbitre ne doit sanctionner la faute que si elle est constatée, notamment par un déplacement de la bille 2 qui ne serait pas seulement généré par l'énergie que possède la bille 1 lors du choc. L'annonce de la faute ne devant pas être préméditée, c'est à dire décidée par le choix du joueur de tenter tel ou tel coup, avec tel ou tel effet etc.