



LIVRET

POUR LES

FORMATEURS D'ARBITRES

| | | |
|-------|--|----|
| 1 | Préambule..... | 3 |
| 2 | Connaissance du matériel et des accessoires de jeu..... | 4 |
| 2.1 | Billard et bandes..... | 4 |
| 2.2 | Billes..... | 4 |
| 2.3 | Mouches..... | 4 |
| 2.4 | Queue de billard et accessoires..... | 5 |
| 3 | Généralités..... | 6 |
| 3.1 | Tenues sportives joueurs et arbitres..... | 6 |
| 3.2 | Le directeur de jeu..... | 6 |
| 3.3 | Le marqueur..... | 6 |
| 4 | Les différents modes de jeu..... | 7 |
| 4.1 | LES JEUX DE SERIES dont 4 spécialités : Partie Libre, Cadres, 1-Bande et 4 Billes..... | 7 |
| 4.2 | LE JEU DE 3 BANDES..... | 7 |
| 4.3 | LES JEUX DE QUILLES dont 2 spécialités le 5 quilles et 9 quilles..... | 7 |
| 4.4 | LE BILLARD ARTISTIQUE..... | 7 |
| 4.5 | Zones réglementées : | 7 |
| 4.5.1 | Partie libre : | 7 |
| 4.5.2 | Partie cadre : | 7 |
| 5 | Déroulement d'une partie..... | 8 |
| 5.1 | Avant le match..... | 8 |
| 5.2 | Pendant le match..... | 8 |
| 5.2.1 | Tirage à la bande..... | 8 |
| 5.2.2 | Point de départ..... | 9 |
| 5.2.3 | Annonce des points..... | 9 |
| 6 | ANNONCE DES COMBINAISONS DE POSITION AU CADRE AVEC ANCRES..... | 10 |
| 7 | Dépassement de temps d'exécution..... | 11 |
| 8 | Règles de discipline..... | 14 |
| 8.1 | Sanctions inscrites au code de discipline :..... | 14 |
| 9 | Position de l'arbitre (voir Annexe 5)..... | 15 |
| 10 | ANNEXE 1 Le Queutage..... | 16 |
| 11 | ANNEXE 2 Remarques « mathématiques » sur les billes de près..... | 18 |
| 12 | ANNEXE 3..... | 20 |
| 13 | ANNEXE 4..... | 21 |
| 14 | ANNEXE 5..... | 22 |

1 Préambule

L'ensemble des règles nécessaires à l'arbitrage sont, si l'on peut dire, «noyées» dans les trois codes de base de la FFB, soit, le Code sportif, le Code d'arbitrage et le Code disciplinaire, tous les trois disponibles et téléchargeables sur le site de la FFB.

Une façon exhaustive d'en extraire les éléments est, de parcourir les trois codes en insistant uniquement sur les articles concernant l'arbitrage. Ce travail est très bien fait dans un diaporama intitulé «Stage d'arbitrage carambole 2017» qui comporte 130 diapos. Je conseille vivement à tous les formateurs de visionner ce diaporama.

Le but de ce livret est de donner aux formateurs un guide ou un fil conducteur assez compact (une dizaine de pages) pour la journée de formation. En annexe 6 nous donnons l'exemple d'une journée type de formation.

Il va de soi que la connaissance des règles en vigueur, est absolument nécessaire pour arbitrer d'où l'épreuve théorique (QCM) permettant de vérifier une connaissance minimale, mais ce n'est pas suffisant, le comportement, le placement et le déplacement de l'arbitre autour de la table restent les éléments essentiels pour un bon arbitrage et c'est dans ce domaine qu'il faut insister lors d'une formation. Beaucoup de candidats extrêmement brillants au QCM se révèlent incapables d'arbitrer correctement « in situ », d'où les examens pratiques P1 et P2.

On peut classer les connaissances en deux catégories : les connaissances générales non utilisées pendant le match (exemples : poids des billes, tours de jeu, dimensions des billards, ...ec) et les connaissances indispensables pendant le match (exemples : savoir annoncer, remises sur mouches, fautes, savoir se placer,...etc), l'esprit de ce guide est d'insister sur la deuxième catégorie.

Enfin insistons sur le fait qu'en général l'arbitre est bénévole et que nous sommes souvent bien heureux de trouver des volontaires pour arbitrer, donc soyons indulgents envers ces personnes qui donnent de leur temps pour que ce sport existe. Bien entendu, chaque joueur licencié est appelé un jour à arbitrer donc il me paraît souhaitable que tout licencié suive une fois la journée de formation, même s'il ne désire pas intégrer le corps arbitral de la FFB, cela lui donnera plus d'autorité et d'assurance lorsqu'on fera appel à lui.

2 Connaissance du matériel et des accessoires de jeu

2.1 Billard et bandes

- Billard de 3,10m (match)
Dimensions extérieures (3,10 x 1,6775)
Surface de jeu (2,845 x 1,423)
- Billard de 2,80m (1/2-match)
Dimensions extérieures (2,80 x 1,5275)
Surface de jeu (2,540 x 1,270)
- Billard de 2,60m (petit format)
Dimensions extérieures (2,56 x 1,41)
Surface de jeu (2,30 x 1,15)

Table en ardoise épaisseur mini 45 mm pour les billards de 3,10 et 2,80 et 40 mm pour les billards de 2,60.

Hauteur des bandes 37 mm (du drap au point d'attaque par la bille), largeur 50mm.

Hauteur du billard 0,75 à 0,80 m (du sol à la partie supérieure du cadre).

La surface de jeu et les bandes de caoutchouc sont recouvertes d'un drap de couleur, agréé par la FFB.

Température en surface entre 25 et 30°C.

Eclairage compris entre 400 et 520 lux, à une hauteur minimum de 800 mm.

2.2 Billes

Les billes au nombre de trois ou quatre doivent être rigoureusement égales et agréées par la FFB.

Le diamètre des billes est compris entre 61 et 61,5 mm.

Le poids d'une bille doit être entre 205 et 220 g. La différence de poids entre la plus lourde et la plus légère ne doit pas excéder 2 grammes. Ceci explique pourquoi il ne faut pas mélanger les jeux de billes !

2.3 Mouches

Ne pas confondre les mouches (points particuliers marqués sur le tapis) et les repères incrustés dans l'encadrement du billard.

Les mouches sont marquées par des croix noires de 5 mm.

Les mouches sont au nombre de **5**. Trois sont sur l'axe longitudinal du billard le partageant en 4 parties égales (**1** en haut, **2** au centre **3** au milieu de la ligne de départ). Deux autres (**4** à gauche et **5** à droite) sont situées à 18,25 cm pour le billard match, à 16,30 cm pour le demi-match et à 15,10 cm pour le petit format, de part et d'autre de cet axe longitudinal sur une perpendiculaire passant par la mouche **3**.

Cette perpendiculaire est appelée **Ligne de Départ**. La petite bande proche de la mouche 1 est appelée **bande du haut**, l'autre petite bande est appelée **bande du bas**.

Vérifier toujours avant un match la bonne position des mouches. Si un joueur décèle une erreur dans l'emplacement des mouches, il doit en avvertir l'arbitre qui en référera aux organisateurs, **responsables du matériel**. **Mais attention, toute remarque concernant le matériel doit toujours se faire avant que la partie ne commence. Après elle n'est plus recevable.**

2.4 Queue de billard et accessoires

Le joueur doit uniquement faire usage du procédé pour frapper la bille.

Le **procédé** est le seul élément **imposé par le règlement** sur la queue. **Si un joueur joue en ayant perdu le procédé il y a faute.**

Tout élément technique destiné à faciliter ou changer le coup de queue ou avoir une influence quelconque sur le parcours de la bille est interdit.

Le joueur utilise la queue de son choix et en détermine librement la longueur, le poids et le diamètre.

Le joueur peut **à tout moment** interrompre sa série pour remédier à une défectuosité de la queue de billard, ou pour changer de flèche, voire de queue s'il le juge utile.

En général la longueur normale d'une queue est de 1,40 m, et son poids moyen se situe entre 480 g et 580 g.

Lorsqu'un championnat se déroule sur billard de match, les organisateurs mettront toujours une « **grande queue** » et un **râteau** à la disposition des joueurs. Pour que le râteau soit conforme, il faut un nombre impair d'encoches (3 ou 5). On peut également utiliser un socle de surélévation (**hauteur max 20 cm**).

L'arbitre peut prier le joueur de ne pas faire usage du talc, et même de changer de craie (bleu), s'il apparaît que celle du joueur nuit à la propreté du billard.

3 Généralités

3.1 Tenues sportives joueurs et arbitres

Définies par la FFB. Dépend du type de compétition (Article 6.1.05 du code sportif).

3.2 Le directeur de jeu

Pour toute compétition, un directeur de jeu est nommé et il a les responsabilités suivantes :

Appliquer et faire respecter le Code Sportif

Faire respecter l'interdiction de fumer et de boire des boissons alcoolisées dans la salle

Vérifier le bon état et la propreté du matériel

Vérifier la régularité de la licence des joueurs

Vérifier la tenue des joueurs

Organiser les tours de jeu (joueurs, arbitres, marqueurs)

Veiller à l'affichage des horaires et des résultats provisoires

Veiller à la régularité et au bon déroulement des matches

Veiller aux signatures des joueurs sur la feuille récapitulative des résultats et/ou sur les feuilles de marque (les feuilles doivent être gardées par le club organisateur durant toute la saison en cours)

Saisir les matches sur les sites dédiés et établir le classement final

Le cas échéant, 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 ou d'une équipe.

Attention : En aucun cas le directeur de jeu ne peut être en même temps joueur. Cette confusion des genres est une faute grave pouvant amener des sanctions allant jusqu'à 3 ans de suspension.

3.3 Le marqueur

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 remise à zéro du tableau de marque.
- Être en possession des étiquettes du nom des joueurs.

Pendant la partie

- Suivre la partie et donner le quitus des points annoncés par l'arbitre.
- 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.

4 Les différents modes de jeu

La FFB reconnaît officiellement **QUATRE** modes de jeu de billard carambole.

4.1 LES JEUX DE SERIES dont 4 spécialités : Partie Libre, Cadres, 1-Bande et 4 Billes

4.2 LE JEU DE 3 BANDES

4.3 LES JEUX DE QUILLES dont 2 spécialités le 5 quilles et 9 quilles

4.4 LE BILLARD ARTISTIQUE

Dans les compétitions officielles sur billard autre que les billards de match, les seules parties reconnues au cadre sont :

- sur demi-match : le **CADRE 42 à deux coups**, mais sans les ancrs (42-2)
- sur petit format : le **CADRE 38 à deux coups**, mais sans les ancrs (38-2)

4.5 Zones réglementées :

4.5.1 Partie libre :

Petits coins : billard 2,80 et 2,60 côté du triangle 0,210m (21 cm)

Grands coins : billard 3,10 (2,80 et 2,60 pour cadets et juniors B) triangle rectangle, petit côté 1/4 de la largeur, grand côté (en face de la 1^{ère} mouche) 1/4 de la longueur (en face de la 2^{ème} mouche).

4.5.2 Partie cadre :

Billard 3,10 m Cadre 47/2 4 lignes tracées // aux bandes à 0,474m de celles-ci plus 8 ancrs (carrés de 0,178 m de côté).

Billard 2,80 m Cadre 42/2 4 lignes tracées // aux bandes à 0,420m de celles-ci

Billard 2,60 m Cadre 38/2 4 lignes tracées // aux bandes à 0,380m de celles-ci

Billard 3,10 m Cadre 47/1 Idem cadre 47/2

Billard 3,10 m Cadre 71/2 3 lignes tracées // aux bandes à 0,710m de celles-ci plus 6 ancrs (carrés de 0,178 m de côté).

5 Déroulement d'une partie

Le rôle de l'arbitre est de valider les points réalisés par les joueurs et de veiller au bon déroulement du match.

Il est en outre le seul autorisé à replacer les billes pendant le match lorsque c'est nécessaire.

5.1 Avant le match

L'arbitre doit disposer :

- d'une loupe, d'un carton blanc rigide ;
- d'un crayon blanc, de piges ;
- d'un chiffon, d'une brosse, d'un drap ;
- d'une pièce ;
- du planning des séances d'arbitrage et de marquage ;
- d'un positionneur articulé en plastique pour le 5-Quilles.

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

Il s'assure de la présence des accessoires nécessaires : râteau, instruments de traçage et autres matériels cités à l'Article 2.2.1 –

L'arbitre vérifie la disponibilité du marqueur et lui rappelle sa charge voir 2-3.

L'arbitre supervise l'échauffement : Les essais du point d'entrée compris, les joueurs ont droit à cinq minutes pour s'exercer avant chaque match.

5.2 Pendant le match

5.2.1 Tirage à la bande

La bille rouge sur la mouche 1.

Les deux autres sur la ligne de départ à 20 cm des grandes bandes.

Dès que l'arbitre a positionné les billes pour le tirage à la bande la partie est commencée.

L'arbitre lance la partie par la formule « **Quand vous voulez** » et rien d'autre !

Si un joueur met en mouvement sa bille après que la bille de l'autre joueur a touché la bande du haut, le tirage est refait. Le joueur provoquant 2 fois cette situation perd le tirage. On ne doit toucher qu'une fois la bande du haut, et on ne doit pas toucher les grandes bandes ni les autres billes.

5.2.2 Point de départ

La bille rouge sur la mouche 1.

La bille jaune ou pointée sur la mouche 3.

La bille du joueur (blanche ou non pointée) sur les mouches 4 ou 5 sur indication du joueur. **La bille rouge doit être touchée directement en premier et on doit faire au moins 1 bande (bande avant et rétro direct sont donc interdits).**

5.2.3 Annonce des points

On doit annoncer **après chaque coup** et **dans l'ordre** :

Le nombre de **Points** - **Pour** (*) - **Zone** (**) - **Contact** (***) **PPZC**

Ex : *15 - pour3 - entré - contact à la bande*

* A partir de 5 pour tous les modes de jeu sauf pour le 3 bandes à partir de 3.

** Voir arbitrage des coins et du cadre.

*** Contact : la bille du joueur peut être en contact avec :
la rouge, la blanche, la bande.

- On doit annoncer s'il y a zéro point : *Dupont, zéro point*
- On doit annoncer **en fin de série** : *Dupont 40*

En fin de partie :

1 le joueur qui termine a commencé 1^{er} *125 points Dupont, 300 et reprise* et on remet sur mouche pour l'adversaire (**la partie n'est pas finie**).

2 le joueur qui termine a commencé 2^{ème} *125 points Dupont, 300 et match.*

ATTENTION si on a annoncé au joueur *pour* « x » et s'il y a erreur, l'arbitre peut se reprendre mais avant l'annonce « **match terminé** »

- Si le nombre de reprises est limité on doit annoncer, juste avant que le premier joueur attaque sa dernière reprise : **Dernière reprise**
- Le joueur qui a commencé 2^{ème} a toujours la reprise si ce n'est pas lui qui a terminé : Il peut égaliser s'il termine la distance (partie sans limitation de reprises). Il peut égaliser ou gagner (partie avec limitation de reprises).
- Ne pas oublier que le seul cas où les deux joueurs ont match gagné, est le cas où les deux joueurs ont fait leur distance en une reprise, sur mouches.

6 ANNONCE DES COMBINAISONS DE POSITION AU CADRE AVEC ANCRES

Cadre à deux coups

| | | |
|--------------------|-------------------|--------------------|
| à cheval | entré | dedans |
| à cheval partout | entré et à cheval | dedans et à cheval |
| à cheval et entré | entré partout | dedans et entré |
| à cheval et dedans | entré et dedans | dedans partout |

Cadre à un coup

| | |
|--------------------|--------------------|
| à cheval | dedans |
| à cheval partout | dedans et à cheval |
| à cheval et dedans | dedans partout |

Annonces des fautes

1 « Queutage » Il y a faute au moment du coup de queue de billard lorsque :

- le procédé entre plus d'une fois en contact avec la bille du joueur, ou entre en contact avec une autre bille ;
- le procédé est encore en contact avec la bille au moment où celle-ci touche une autre bille ou une bande.

Voir annexes 1 et 2.

2 - Bille touchée

3 - Bille sortie

4 - Fautes de position de corps :

-Au moins un pied en contact avec le sol au moment du contact queue/bille.

-Si la semelle de la chaussure touche la surface de jeu y compris les bandes.

6 -Abandon de l'aire de jeu. (Le joueur perd le match !)

7 -Fautes diverses :

- Bille(s) en mouvement « *Bille(s) en mouvement Dupont zéro* ».

- Après l'annonce « DEDANS » si le joueur n'a pas sorti au moins une bille de la zone réglementée il perd la main (coins et cadre) « *pas sorti* »

- Le joueur n'exécute pas le point de départ, reprise, ou remise sur mouches conformément à la procédure, sauf au 3 bandes.

- Faire des repères sur le billard (bandes, tapis, ou autre) « *marques visibles, Dupont zéro* ».

- Le joueur se trompe de bille « *faute de bille* »

7 Dépassement de temps d'exécution

Seulement au Trois-Bandes le joueur dispose de 40 s pour commencer l'exécution de son point. Aux jeux de série il n'y a pas de limitation de temps mais l'arbitre peut annoncer « 15 secondes » si le joueur n'enchaîne pas sa série. A l'issue de ce nouveau délai on annonce « *Faute : dépassement de temps* ». Aux 3 bandes, après dépassement de temps on remet sur la position de départ.

Remarque importante :

Ne jamais oublier qu'annoncer une faute qui n'existe pas, peut faire perdre le match au joueur et peut-être la compétition, ceci étant d'autant plus vrai que le niveau du joueur est élevé (capable de faire la distance sur mouches), donc on n'annonce pas une faute si on en n'est pas certain ! L'arbitre n'est pas un « chasseur de fautes », donc pas d'à priori sur la faute à venir, évitez cette remarque souvent entendue « moi si je vois le joueur prendre telle ou telle position je vais compter faute ! », rappelez-vous qu'à partir du moment où l'arbitre a dit « libre » le joueur peut très bien jouer la bille proche sans faire faute, donc il faudra être très bien placé et très vigilant sur l'exécution du point.

Cas de remises sur mouches

Contact

La bille du joueur est en contact avec une des deux autres billes.

Partie libre :

Sur billard match on remet obligatoirement en position de départ.

En dessous le joueur a le choix : 4 cas possibles voir cadre.

Jeux de cadre et partie par la bande :

4 possibilités pour le joueur :

- 1 Remettre sur mouche (point de départ).
- 2 Jouer par la bille qui n'est pas en contact.
- 3 Jouer par bande avant.
- 4 Jouer par massé détaché.

Partie par trois bandes :

Mêmes règles que pour le cadre et la bande mais si le joueur choisit la remise sur mouches :

seules les billes en contact sont concernées :

La bille du joueur sur la mouche 3.

L'autre bille :

Si c'est celle de l'adversaire la mettre sur la mouche 2.

Si c'est la rouge la mettre sur sa mouche 1.

Billes sorties

Une bille est considérée sautée hors du billard dès qu'elle est tombée hors du cadre ou dès qu'elle a touché le bois de l'encadrement.

Lorsqu'une ou plusieurs billes sautent hors du billard, la ou les billes, sont replacées diversement sur mouches, selon le mode de jeu.

- A tous les modes de jeu sauf le trois bandes les trois billes sont remises sur la position de départ (quel que soit le nombre de billes sautées elles sont toutes concernées).
- Au trois bandes on ne remet jamais sur la position de départ (sauf après dépassement de temps) et seules les billes sautées sont concernées :

La bille rouge sur la mouche 1.

La bille du joueur qui va jouer, sur la mouche 3.

La bille du joueur adverse sur la mouche 2.

Remarque : si la mouche correspondante est occupée, on placera la bille sur la mouche correspondant à la bille occupante.

Dépassement de temps

Seulement aux 3 bandes, lorsqu'il y a faute pour dépassement de temps, le joueur perd la main et on remet le point de départ pour son adversaire.

La pause, changement d'arbitre

Les joueurs peuvent prendre une pause de cinq minutes :

- 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.

Pour les compétitions on a en général 2 arbitres par match, on profite de la pause pour effectuer le changement d'arbitre en annonçant « changement d'arbitre ». A tout moment on peut effectuer un changement d'arbitre (décision du directeur de jeu), sauf cas de force majeure, jamais en cours de série.

Interventions légales des joueurs

A chaque instant le joueur peut demander à l'arbitre quelle est sa bille.

Si le joueur souhaite sortir de la salle il doit demander l'autorisation à l'arbitre. Les cas de force majeure sont laissés à l'appréciation de l'arbitre.

Une bille manifestement sale peut être nettoyée à la demande du joueur actif, sauf si elle est en contact avec une autre bille ou si la position ne permet pas un repérage et un remplacement précis.

En cas de doute sur une décision de l'arbitre ou si l'arbitre commet une erreur, le joueur ayant la main est autorisé à lui demander de réexaminer la situation, si elle est toujours présente. L'arbitre ne peut réexaminer la situation qu'une seule fois.

Le joueur assis peut intervenir de façon discrète auprès du marqueur ou du 2^{ème} arbitre.

Après le match

A la fin du match, l'arbitre doit signer et faire signer par les joueurs, la feuille de match et la remettre au directeur de jeu.

Ne pas oublier le cas échéant de noter les incidents de jeu, voir même faire un rapport.

8 Règles de discipline

8.1 Sanctions inscrites au code de discipline :

1- Gêner un compétiteur, perturber l'épreuve :

Avertissement de l'arbitre et/ou du directeur de jeu, signalé sur les documents sportifs (rapport d'arbitrage ou feuille de résultats).

2 - Le joueur, après avoir reçu un avertissement, continue à troubler le déroulement de l'épreuve :

La décision de disqualification appartient au directeur de jeu. Elle peut être suivie de la saisie de l'organisme disciplinaire compétent.

3 - Le joueur quitte une épreuve en cours sans motif valable :

Suspension ferme de 3 ans

4 - Comportement irrespectueux envers un adversaire, un arbitre, le directeur de jeu, ou toute personne présente à l'épreuve (insultes, menaces, voies de fait) et envers de toute personne dans le cadre des activités du Sport Billard :

Suspension de 3 ans

5 - En cas de dommages corporels médicalement constatés :

Radiation

6 - Forfait à une compétition prévue au calendrier, reconnu sans motif valable :

Suspension d'un an pour le joueur, sanction pécuniaire à l'encontre du club ou du joueur.

9 Position de l'arbitre (voir Annexe 5)

Le point le plus important de l'arbitrage est le placement : TOUT VOIR SANS GENERER LE JOUEUR et ce n'est pas toujours facile.

Il faut éviter d'être dans le champ visuel du joueur

Se placer de son côté de façon à surveiller l'attaque de sa bille

Etre sur la trois dans l'axe d'arrivée de la bille du joueur

Si vous êtes en face du joueur restez immobile jusqu'au départ du coup

L'anticipation est un élément essentiel pour arbitrer correctement.

Par rapport au joueur

D'une façon générale à droite d'un droitier (mais il y a beaucoup d'exception) et à environ 50cm du billard. Lors du passage des coins laisser l'accès libre au joueur.

Par rapport aux billes

En général on doit être sur la 3 en direction de l'arrivée pour juger les contacts en finesse.

Lorsque les billes sont très proches, l'arbitre doit se trouver pratiquement au-dessus des billes et ce sans gêner le joueur (américaine, piqué, massé,...).

Par rapport aux bandes

Pour bien voir les contacts la vision doit être dans la direction de la bande (arrivée bande-bille, renversé 3 bandes,...)

10 ANNEXE 1 Le Queutage

DEFINITION

On queute lorsque le procédé est encore en contact avec la bille au moment où celle-ci touche une autre bille ou la bande.

Le queuté est la faute la plus controversée, rares sont en effet les joueurs conscients d'avoir queuté et la plupart restent sceptiques quand l'arbitre les arrête.

Pour apprécier un queuté l'arbitre peut **procéder en deux temps**.

Premier temps : juger de la **position des billes** propice au queuté, essentiellement distance entre la 1 et la 2.

Deuxième temps : suivre avec attention l'exécution du point et c'est le plus important. Comment le joueur se **place** et comment il **exécute** le point.

1 les billes sont groupées : distance 1 cm

Dépend de la distance à parcourir entre 2 et 3.

2 La finesse sur courte distance

Écart 5mm max distance 25cm risque de pénétration entraînant le queuté.

3 La finesse à distance plus longue

Distance entre 2 et 3 supérieures à 30 cm (placement dans la finesse).

4 Le passage de la bille du joueur

Distance entre 2 et 3 inférieure ou égale à une bille (pour assurer le placement le joueur pousse à travers).

5 Le carambolage ouvert

Cas classique quand on joue plusieurs bandes. La distance entre 1 et 2 est inférieure à 5 cm et il faut une pénétration de 10 cm. Bien regarder l'angle d'attaque.

6 Le piqué

Le piqué dans la bille entraîne souvent le queuté surtout si on rappelle la 2. En piquant sur la finesse de bille on évite l'erreur. **Il ne suffit pas de lever la queue pour éviter le queuté.**

7 Le massé

Le massé puissant (la queue va jusqu'au tapis) correspond à une pénétration d'un procédé (12mm) si la 2 est à moins de 12mm il y a queuté.

8 La série américaine

Beaucoup de joueurs jouent l'américaine trop serrée, au risque de rester en contact et de perdre la position. Le queuté se joue surtout pour maintenir ou replacer les billes en position idéale. Il est souvent difficile à percevoir, parce que le joueur joue ce carambolage très vite. Le joueur par contre sent très bien le queuté (petite résistance).

9 Queuter en jouant le coulé ou le rétro

Faute fréquente chez les débutants. On entend un bruit sourd, et dans le coulé la 1 et la 2 se suivent. Pour le rétro juger de la distance à parcourir par la 1 et du parcours de la 2.

10 Le queuté sur la bande

Dépend de la distance de la 1 à la bande.

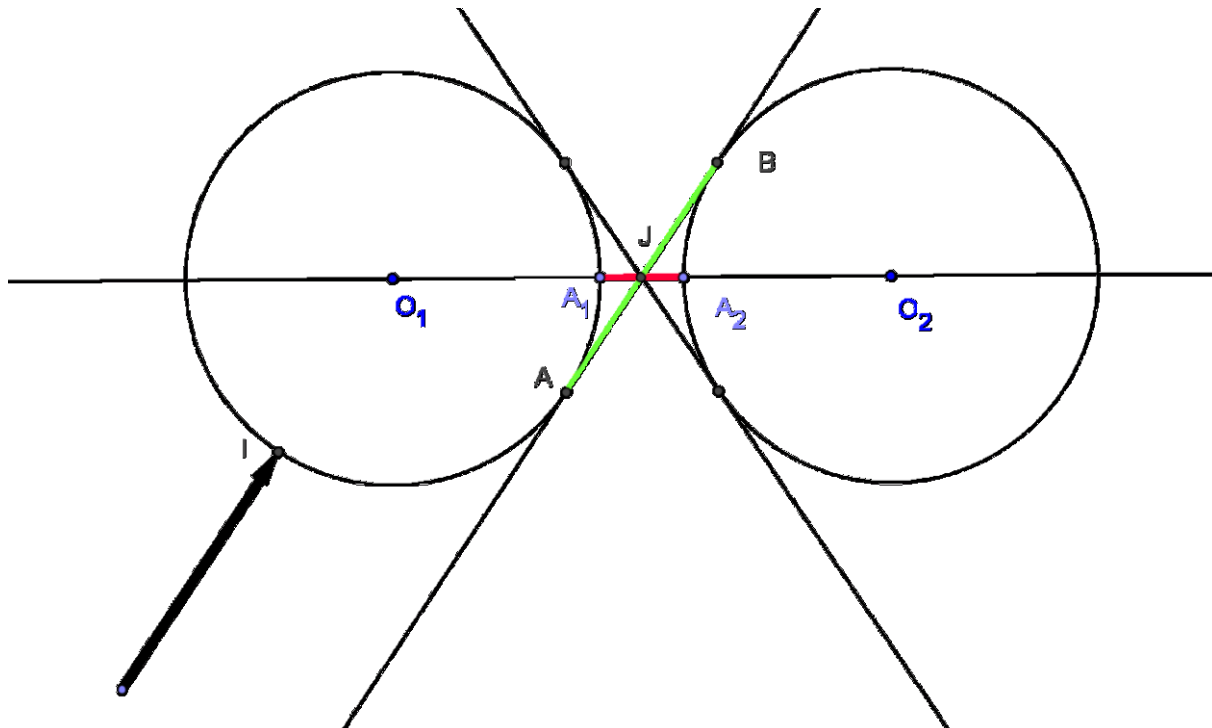
11 Le fouetté

Le fouetté est imposé au billard artistique et peut être appliqué dans l'exécution des rétros et des coulés. Dans les modes de jeu classiques, le fouetté est considéré comme un queuté caractérisé et sera sanctionné de faute.

11 ANNEXE 2 Remarques « mathématiques » sur les billes de près

A propos de l'arbitrage pour les billes de près

(réponse faite à certains arbitres prétendant qu' on ne peut pas jouer les finesses de près sans faire faute, relire ou lire Roger Conti, « le billard cet inconnu » p.37...)



Je me suis livré à un petit calcul de géométrie élémentaire, qui montre que votre texte ne tient pas la route, car on ne pourrait plus jouer les finesses de près !!

Ce dessin matérialise les 2 billes, 2 cercles de centres O_1 et O_2 et de rayon R , situées à une distance $A_1A_2 = d$.

Ce dessin montre bien que pour une distance d (en rouge) il faut déplacer la bille 1 dans la finesse (tangente) d'une longueur AB (en vert) plus importante que d .

Si on $JB^2 = (R + d/2)^2 - R^2$ $JB = [(R + d/2)^2 - R^2]^{1/2}$ et donc $AB = 2[(R + d/2)^2 - R^2]^{1/2}$

Appliquons le calcul avec un rayon de bille de 30 mm :

Pour une distance entre billes

$d = 1\text{mm}$ $AB = 11\text{mm}$

$d = 0,1\text{mm}$ $AB = 3,5\text{mm}$

$d = 0,01\text{mm}$ $AB = 1,1\text{mm}$

Livret du Formateur Sept 2018

$d = 0,001\text{mm}$ $AB = 0,35\text{mm}$

Autrement dit avec des billes distantes d'un micron on peut se déplacer en finesse de 0,35 mm avant le contact!!!

Sachant que l'acuité visuelle normale d'un œil est de 1' d'arc, on ne peut distinguer à 3 cm (rayon de la bille) un espacement inférieur à 1/100 mm.

Donc si l'arbitre annonce libre, vous êtes sûr que la distance entre les 2 billes est supérieure à 1/100 mm, donc d'après le calcul ci-dessus vous pouvez avancer le procédé, queue horizontale, de 1,1 mm sans faire faute ! Il va de soi que si la queue est en position verticale cette longueur est multipliée par $1/\cos \alpha$ donc pour 80° vous avez 0,5 cm !

Attention ne pas en déduire qu'on ne peut pas faire faute !

fait le calcul en appliquant le théorème de Pythagore ($JO_2^2 = O_2B^2 + JB^2$)

12 ANNEXE 3

Résumé des annonces officielles de l'arbitre

| Annonces correctes de l'arbitre au jeu CARAMBOLE | | | |
|---|---|--|------------------------|
| <u>Annonce au tirage à la bande</u> | | | |
| QUAND VOUS VOULEZ | | | |
| <u>Annonces en cours de jeu</u> | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| <i>Point</i> | <i>Pour</i> | <i>Zone</i> | <i>Contact</i> |
| UN | POUR 5 POUR 4 POUR 3 POUR 2 POUR 1 | <u>Cadre à deux coups sans ancre</u> | |
| DEUX | | entrée | CONTACT BLANCHE |
| etc ... | | dedans | CONTACT ROUGE |
| | | à cheval | CONTACT BANDE |
| | | <u>Cadre à deux coups avec ancrés</u> | |
| | | à cheval | |
| | | à cheval partout | |
| | | à cheval et entré | |
| | | à cheval et dedans | |
| | | entrée | |
| | | entrée et à cheval | |
| | | entrée partout | |
| | | entrée et dedans | |
| | | dedans | |
| | | dedans et à cheval | |
| | | dedans et entrée | |
| | | dedans partout | |
| | | <u>Cadre à un coup avec ancrés</u> | |
| | | à cheval | |
| | | à cheval partout | |
| | | à cheval et dedans | |
| | | dedans | |
| | | dedans et à cheval | |
| | | dedans partout | |
| <u>Annonce des fautes</u> | | | |
| FAUTE et nature de la faute | | | |
| <u>A la dernière reprise du joueur qui a commencé</u> | | (partie à nombre de reprises limité) | |
| DERNIERE REPRISE | | | |
| <u>Décompte final</u> | | | |
| <i>Fin de série</i> | | | |
| Dupont X points | | | |
| <i>Fin de partie</i> | | | |
| le 1 ^{er} joueur termine 1er | 125 points Dupont, 300 et reprise | | |
| le 2 ^{ème} joueur termine 1er | 125 points Dupont, 300 et match | | |

13 ANNEXE 4

Exemple d'enchaînement des annonces au cadre 47/2

Voir Powerpoint joint

14 ANNEXE 5

Journée type de formation

JOURNEE DE FORMATION A L'ARBITRAGE

« BILLARD CARAMBOLE »

Billard Club dele xx/xx/xxxxs

Adresse du club

MATIN : Connaissance des règles

8h 15 Accueil

8h 30 à 9h 30 Présentation générale : Connaissance du matériel, emplacements des mouches, différents modes de jeux. **Rôle du Directeur de Jeu**

9h 30 à 9h 40 Légitimité, Tenue, Rôle de l'arbitre avant la partie.

9h 40 à 10h 00 Direction d'une partie : Début de partie, Tirage à la bande, Position de départ, Carambolage de départ, Reprise, Contrôle de la marque, Nettoyages...

10h 00 à 10h 30 Les Annonces

10h 30 à 10h 45 PAUSE

10h 45 à 11h 00 Remises sur mouches billes : Billes en contact, Billes sautant hors de la surface de jeu.

11h 00 à 11h 40 Les 7 types de fautes

11h 40 à 12h 30 Interruption de partie, Limitation de temps, Fautes non constatées, Billes indûment déplacées, Erreur de bille, Faute non imputable au joueur, ...

12h30 à 13h30 DEJEUNER

APRES-MIDI : Position de l'Arbitre par rapport au joueur, aux billes et au billard

14h 00 à 14h 20 Règles générales

14h 20 à 14h 50 Libre (10' explications 20' exercices)

14h 50 à 15h 20 Bande & 3 Bandes (10' explications 20' exercice)

15h 20 à 15h 30 PAUSE

15h 30 à 16h 00 Cadre (10' explications 20' exercices)

16h 00 à 16h 30 Cadre avec ancrés (10' explications 20' exercices)

16h 30 à 17h 00 Exercices

17h 00 à 17h 30 PAUSE

17h 30 à 18h Compléments, Questions et Explications sur l'examen d'arbitrage et détermination de la date de l'examen théorique.