



# Petit rappel sur les erreurs à éviter

## Les erreurs du joueur :

- Vouloir déplacer les billes sur le tapis (si en présence d'un arbitre)
- Se tromper de bille.
- Lors du tirage à la bande, lancer sa bille après l'arrivée de la bille adverse sur la bande haute et elles ne doivent pas toucher les grandes bandes au retour.
- Toucher deux fois sa bille. (Queutage).
- Toucher simultanément avec le procédé, les billes 1 et 2.
- Jouer plus de 2 coups sur les billes dans les coins (entré, dedans).
- Jouer, alors qu'une bille roule encore.
- Faire sauter sa bille hors du billard, sur sol.
- (Pour chacune de ces erreurs, la main passe)

## Les inconvenances et les bonnes manières :

- Contester avec véhémence la décision de l'arbitre. (Il doit se manifester discrètement).
- Ne pas enlever son bleu sur le billard après son tour de jeu, ou s'en servir comme point de repère.
- Se précipiter pour jouer, alors que le perdant n'a pas eu le temps de s'éloigner de la table.
- Gêner l'arbitre à se positionner pour voir l'issue du coup joué. (Vouloir se substituer à l'arbitre).
- Dépasser un temps raisonnable ; l'arbitre annonce alors 15 '' et ce temps passé, la main passe. (Faute de temps)
- Faire un commentaire, ou manifester un mécontentement à l'égard du joueur adverse ou de l'arbitre.
- Essayer de se justifier d'une ratée en marmonnant *trop de bille, pas assez de bille...*
- Quitter l'espace jeu après réussite du score, alors que l'adversaire joue la dernière reprise sur mouche.
- (Il doit rester assis et silencieux, le match n'étant pas terminé)

## Les erreurs de l'arbitre :

- Rester statique, il doit se maintenir au plus près possible du jeu et sans gêner le joueur dans ses déplacements.
- Se positionner dans la ligne de visée du joueur ce qui peut le déconcentrer.
- Ne pas être attentionné aux billes de très près, voir si collage ou poussée simultanée des billes 1 et 2.
- Tarder à signifier une faute. (Ce doit être spontané).
- Comptabiliser les points acquis autre que par O point, 1, 2, 3, etc... et doit annoncer le score clairement et sans voix excessive "*untel*" X points.
- Faire un commentaire sur le jeu en cours ou sur le joueur.
- Se distraire en observant une autre table.
- Essuyer les billes au-dessus du tapis, mieux, déposer la chiffonnette sur le tapis.
- Ne pas imposer la discipline dans l'environnement si perturbation.

## Les erreurs du marqueur :

- Somnoler, alors qu'il doit suivre le jeu afin d'assister l'arbitre en cas de conflit.
- Mal identifier les noms ou prénoms des joueurs, ainsi que les nombres de points à enregistrer.
- D'une façon générale, il doit veiller à bien tenir la fiche d'enregistrement, car c'est elle qui fait foi.
- Ses enregistrements représentent la pièce maîtresse définissant les scores, et non le panneau d'affichage.
- Le marqueur est l'assesseur de l'arbitre. (Arbitre en second).

## L'environnement :

- Le public et les autres joueurs doivent faire preuve de discrétion, afin de ne pas perturber ceux qui tiennent à s'entraîner, y compris les joueurs venant de terminer prématurément leur partie.
- L'arrivée dans la salle de billard doit se faire, elle aussi, de façon discrète, calmement, sans se précipiter pour saluer les copains, ce qui peut obliger le joueur à se relever et perdre toute concentration.
- Il est nécessaire de respecter une distance d'approche généreuse pour ne pas déstabiliser le coup en préparation.
- En cas de perturbation prolongée, le directeur de jeu peut intervenir et faire procéder à une évacuation partielle.
- Un bon savoir-vivre est toujours d'actualité.