

LES FAUTES

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

Il y a faute et la main passe lorsque :

Point de départ non conforme : il doit être réalisé en attaque direct de la bille rouge avec au moins une bande aux jeux de série, et trois au jeu de 3 bandes.

Le joueur ne joue pas avec sa bille.

Le joueur joue avant que les billes soient complètement immobiles.

Une ou plusieurs billes sortent de la zone de jeu, le cadre de la bande en étant la frontière.

- Jeux de série : remise sur le point de départ.
- 3 Bandes : bille(s) concernée(s) sur sa mouche : **bille rouge mouche N°1** en haut du billard, **bille du joueur passif mouche N°2** au centre du billard, **bille du joueur actif mouche N°3** au centre de la ligne de départ. (Même procédure en cas de contact entre billes, mais seulement les billes concernées).

Le joueur fait intentionnellement des repères sur le billard.

Le joueur touche une bille avec la main ou tout autre accessoire.

Le joueur joue et aucun de ses pieds ne touche le sol.

La semelle de la chaussure du joueur touche le drap du billard (zone de jeu ou bande).

FAUSSE QUEUE :

- Le procédé glisse sur la bille qui est touchée par la virole ou le bois de la flèche ;
- La bille prend une direction autre que celle indiquée par l'axe initial de la queue de billard ;
- La bille décolle de la surface du jeu malgré un coup de queue à l'horizontale.

QUEUTAGE (queuté, charrette, pousse-tout) :

- Le procédé entre en contact plus d'une fois avec la bille mise en mouvement ou une autre bille ;
- Le procédé est encore en contact avec la bille au moment où celle-ci touche une autre bille ou une bande.
- Le joueur joue en direction d'une bande (ou une bille) lorsque celle-ci est en contact avec sa bille.

Si aucune bille objet n'est sortie d'une zone réglementée après l'annonce « DEDANS ».

Le joueur commet un dépassement de temps d'exécution.

- 3 Bandes : 40 secondes puis remise sur le point de départ.
- Jeux de série : temps à l'appréciation de l'arbitre, le joueur a le choix de garder la position ou de faire le point de départ.

Le joueur quitte l'aire de jeu sans avertir l'arbitre (appréciation de celui-ci).