



Code de l'arbitrage

Carambole

Table des MATIERES

AVANT - PROPOS.....	4
LES DIX COMMANDEMENTS DE L'ARBITRE.....	6
TITRE I - DISPOSITIONS COMMUNES À TOUS LES CHAMPIONNATS.....	7
Article 1.1 - Tabac, cigarette électronique, alcool, dopage.....	7
Article 1.2 - Application des règles.....	7
Article 1.3 - Responsabilités.....	7
TITRE II - RÈGLES DE JEU.....	8
CHAPITRE 1 - RÈGLES COMMUNES.....	8
Section 1 - Détermination du joueur qui commence le match.....	8
Article 2.1.01 - Placement des billes pour le tirage à la bande.....	8
Article 2.1.02 - Tirage à la bande.....	8
Article 2.1.03 - Détermination du joueur qui commence.....	9
Section 2 - Déroulement du Match.....	9
Article 2.1.04 - Bille du joueur et billes-objets.....	9
Article 2.1.05 - Distance et sets.....	9
Article 2.1.06 - Queues de billard et accessoires autorisés.....	9
Article 2.1.07 - Emplacement du joueur passif.....	9
Article 2.1.08 - Reprises.....	9
Article 2.1.09 - Reprise égalisatrice.....	9
Article 2.1.10 - Détermination du vainqueur, limitation des reprises.....	10
Section 3 - Fautes.....	10
Article 2.1.11 - « Fausse queue » ou dérapage du procédé sur la bille.....	10
Article 2.1.12 - Queutage.....	10
Article 2.1.13 - Bille touchée.....	11
Article 2.1.14 - Trajectoire hors du billard.....	11
Article 2.1.15 - Fautes de position du corps.....	11
Article 2.1.16 - Abandon de l'aire de jeu.....	11
Article 2.1.17 - Fautes diverses.....	11
Article 2.1.18 - Fautes non constatées.....	12
CHAPITRE 2 -JEUX DE SÉRIES, 3-BANDES.....	12
Section 1 - Règles communes.....	12
Article 2.2.01 - But du jeu.....	12
Article 2.2.02 - Reprise.....	12
Article 2.2.03 - Position de départ.....	12
Article 2.2.04 - Zones réglementées.....	12
Article 2.2.05 - Jeux par bandes.....	13
Article 2.2.06 - Nettoyage des billes.....	13

Article 2.2.07 - Remplacement des billes	13
Article 2.2.08 - Sanction des fautes.....	13
TITRE III - RÈGLES COMMUNES À TOUTES	14
CHAPITRE 1 - ARBITRAGE ET DISCIPLINE.....	14
Article 3.1.01 - Arbitrage des matchs.....	14
Article 3.1.02 - Règles d'arbitrage	14
Article 3.1.03 - Rôle de l'arbitre	14
Article 3.1.04 - Forfait ou abandon	14
Article 3.1.05 - Tenue sportive	15
Article 3.1.06 - directeur de jeu	16
TITRE IV - RÔLE DE L'ARBITRE.....	17
CHAPITRE 1 - AUTORITÉ ET COMPORTEMENT.....	17
Article 4.1.01 - Autorité.....	17
Article 4.1.02 - Avertissements	17
Article 4.1.03 - Réclamations	18
Article 4.1.04 - Cas exceptionnels	18
Article 4.1.05 - Comportement de l'arbitre.....	18
CHAPITRE 2 - DIRECTION DE LA PARTIE	19
Article 4.2.1 - Matériel à disposition des arbitres.....	19
Article 4.2.2 - Rôle de l'arbitre avant la partie	19
Article 4.2.3 - Le tirage à la bande.....	19
Article 4.2.4 - Contrôle de la marque	20
Article 4.2.5 - Nettoyage des billes.....	20
Article 4.2.6 - Annonces	20
Article 4.2.7 - Remise sur mouche de billes collées ou sautées.....	22
Article 4.2.8 - Pause en cours de match.....	22
Article 4.2.9 - Changement de main.....	22
Article 4.2.10 - Limitation de temps.....	22
Article 4.2.11 - Essai des billards	23
Article 4.2.12 - Échauffement	23
TITRE V - NOMINATION, LÉGITIMITÉ, TENUE.....	24
Article 5.1 - Nomination des arbitres et renouvellement des cartes d'arbitres	24
Article 5.1.1 Arbitres internationaux.....	24
Article 5.1.2 - Arbitres fédéraux.....	24
Article 5.2.3 - Procédure	24
Article 5.2.4 - Légitimité	24
Article 5.2.5 - Tenue	24
TITRE VI - DISPOSITIONS CIRCONSTANCIELLES AUX FINALES NATIONALES ET INTERNATIONALES.....	26
Article 6.1 - Dispositions particulières.....	26

AVANT - PROPOS

Le contenu de ce code est à l'usage de tous les arbitres de billard carambole, diplômés ou non.

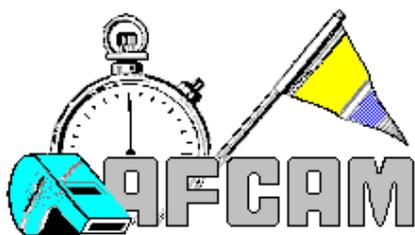
Les règles des différents modes de jeu et spécialités sont définies dans le "Code sportif billard carambole" de la Fédération Française de Billard.

Le but du présent code n'est pas de rappeler ces règles ou de les formuler différemment mais de préciser leur application.

Il faut aussi de traiter de l'attitude, du rôle et des devoirs de l'arbitre avant, pendant et après la partie.

D'une saison sportive à l'autre, les articles modifiés apparaissent en surbrillance jaune.

D'une saison sportive à l'autre, les articles supprimés apparaissent en surbrillance rouge et sont barrés



Association Française du Corps Arbitral Multisports

Déclarée à la Préfecture de PARIS le 7 janvier 1986 N°86/60
Président d'honneur **Nelson PAILLOU**

INTERNET : <http://WWW.arbitre-afcam.org>

CODE DE L'ARBITRE UNSS / AFCAM

Union Nationale Sport Scolaire & Association Française Corps Arbitral Multisports

L'ARBITRE ou le JUGE doit :

- 1-Apprendre et faire respecter les règles du jeu,**
- 2-Se perfectionner en participant aux séances de formation,**
- 3-Savoir apprécier l'esprit du jeu,**
- 4-Refuser toute forme de tricherie,**
- 5-Veiller en toute circonstance à être objectif et impartial,**
- 6-Rester maître de soi et du jeu, en respectant l'équité sportive,**
- 7-Respecter les sportifs, entraîneurs, dirigeants et spectateurs,**
- 8-Etre loyal et exemplaire dans et au dehors de l'aire sportive,**
- 9-Faciliter la communication entre les arbitres,**
- 10-Ne jamais critiquer un autre arbitre de sa discipline ou d'une autre discipline,**
- 11-S'investir dans son club pour parler de l'arbitrage,**
- 12-Auprès des jeunes et des Associations, aider à promouvoir de nouveaux talents dans l'arbitrage.**

UNSS

FEDERATION

AFCAM

.....

Agrément MINISTERE des SPORTS n°75 S 94.24 du 09 Novembre 1994 – Membre Associé CNOSF 14 Mai 2003
Siège Social : Maison du Sport Français 1, Avenue Pierre de Coubertin 75640 PARIS Cedex 13

Président 06 88 08 21 75 N° SIRET 448 102 715 00019

LES DIX COMMANDEMENTS DE L'ARBITRE

Licencié

TU SERAS

Règles à jour de ta discipline

TU CONNAITRAS

Aux convocations pour l'arbitrage

TU RÉPONDRA

Tenue règlementaire

TU PORTERAS

Décision du directeur de jeu

TU RESPECTERAS

Règles à appliquer

TU FERAS

Équité des joueurs

TU APPLIQUERAS

Un comportement correct

TU AURAS

Maître de toi

TU RESTERAS

**Tout incident majeur sur la feuille
de match**

TU NOTERAS

TITRE I - DISPOSITIONS COMMUNES À TOUS LES CHAMPIONNATS

Article 1.1 - Tabac, cigarette électronique, alcool, dopage.

Il est interdit de fumer dans la salle de compétition.

Ni les joueurs, ni les arbitres, ni le directeur de jeu ne sont autorisés à fumer au cours des parties.

Ni les joueurs, ni les arbitres, ni le directeur de jeu ne peuvent consommer de boissons alcoolisées ou être en état d'ébriété au cours des parties. Comme aux cérémonies d'ouverture et de clôture.

Les joueurs doivent se conformer aux prescriptions de l'AMA (Agence mondiale antidopage) relatives au dopage.

Article 1.2 - Application des règles

Les règles d'arbitrage sont applicables à toutes les épreuves organisées ou reconnues par la Fédération française de billard (FFB).

Toutefois, certaines dispositions particulières prises par les instances internationales sont susceptibles d'être appliquées lors de compétitions régies par ces organismes. Dans ce cas, un document officiel précisant ces dispositions est transmis avant la compétition à l'organisateur et à chaque arbitre.

Au cours d'une partie, les cas exceptionnels non prévus au présent règlement sont laissés à l'appréciation de l'arbitre qui officie. Dans ce cas, à l'issue de la partie, il en réfère au directeur de jeu, lequel rédige un rapport à l'intention de la Commission nationale des juges et arbitres (CNJA) par l'intermédiaire de la Commission des juges et arbitres de la ligue (CJAL).

Article 1.3 - Responsabilités

Les compétitions qualificatives pour les finales de ligue sont sous la responsabilité des commissions des juges et arbitres départementales (CJAD), si elles existent. À l'issue de la compétition, la CJAD doit communiquer à sa CJAL de tutelle la liste des arbitres ayant officié.

Les CJAL choisissent les arbitres des finales de ligue, des tournois nationaux et des épreuves de qualification directe aux finales nationales. Pour les finales nationales se reporter à l'article Dispositions particulières.

TITRE II - RÈGLES DE JEU

La FFB reconnaît pour la discipline carambole les modes de jeu et spécialités suivants :

	Modes de jeu	Spécialités
Jeux à séries ininterrompues	Jeux de séries	Partie Libre
		Cadre
		1 bande
		4 billes
	3 Bandes	
Jeux à séries interrompues	Jeux avec quilles	5 Quilles
		9 Quilles
	Artistique	

CHAPITRE 1 - RÈGLES COMMUNES

Section 1 - Détermination du joueur qui commence le match

Article 2.1.01 - Placement des billes pour le tirage à la bande

La bille rouge est placée sur la mouche 1, les billes des joueurs au niveau la ligne de départ, de part et d'autre du billard, à environ 20 cm de la grande bande.

À partir de cet instant, le match commence et les fautes décrites à la section 3 du présent chapitre sont comptabilisées.

Le cas échéant, les autres billes sont mises sur l'emplacement qui leur est défini par les règles de la spécialité ou mode de jeu concerné.

Article 2.1.02 - Tirage à la bande

Les joueurs, par une trajectoire touchant une seule fois la petite bande la plus éloignée, propulsent leur bille pour se rapprocher le plus possible de l'autre petite bande.

Si un joueur commet une faute définie à la section suivante, ou touche avec sa bille un autre élément que les petites bandes, le joueur fautif perd le tirage. Si un joueur met sa bille en mouvement après que la bille du joueur adverse a touché la première petite bande, alors le tirage est répété. Le joueur provoquant deux fois cette situation perd le tirage.

À défaut, le tirage est gagné par le joueur dont la bille est au plus près de la seconde petite bande.

S'il est impossible de déterminer quel joueur est fautif ou a gagné le tirage, celui-ci est recommencé dans les mêmes conditions.

Article 2.1.03 - Détermination du joueur qui commence

Le joueur qui a gagné le tirage décrit à l'article précédent choisit soit de débiter le match, soit de laisser son adversaire commencer. Les billes sont alors placées sur la position de départ.

Dans le cas d'un match joué en plusieurs sets, il y a alternance du joueur commençant le set, cela sans distinction du nombre de sets à jouer.

Section 2 - Déroulement du Match

Article 2.1.04 - Bille du joueur et billes-objets

Sauf disposition spécifique à certaines spécialités, le nombre de billes utilisées est de trois.

Le joueur qui commence utilise la bille blanche.

Son adversaire utilise la bille pointée ou la bille jaune.

Les autres billes que celle du joueur en cours sont dites bille-objets, la bille de l'adversaire étant la seconde bille.

Quelque soit le mécanisme du match, les joueurs conservent la même bille pour toute sa durée.

Article 2.1.05 - Distance et sets

Si un match se joue par sets, la distance est le nombre de points nécessaire pour gagner un set.

Sinon la distance est le nombre de points nécessaire pour gagner le match

Article 2.1.06 - Queues de billard et accessoires autorisés

Les queues de billard doivent être conformes aux dispositions de l'article 1.2.03 du Code sportif.

Les accessoires définis aux articles 1.2.04 et 1.2.05 du Code sportif peuvent toujours être utilisés par les joueurs.

Le râteau et le socle de surélévation d'une hauteur de 20 cm, sont des accessoires mis à disposition par l'organisateur.

Article 2.1.07 - Emplacement du joueur passif

Le joueur passif doit attendre son tour à l'emplacement qui lui est réservé en début de match, en s'abstenant de tout geste ou bruit qui pourrait gêner son adversaire.

Article 2.1.08 - Reprises

Un joueur commence sa reprise au moment où il devient le joueur actif, et la termine lorsque son adversaire devient le joueur actif, ou que le match est terminé.

Article 2.1.09 - Reprise égalisatrice

Si une reprise égalisatrice est prévue par le règlement de la compétition, les deux joueurs doivent toujours totaliser le même nombre de reprises à la fin du match.

Si le premier joueur termine sa dernière reprise et si le second joueur compte une reprise de moins à ce moment, les billes sont placées sur la position de départ.

Le second joueur commence alors sa dernière reprise sur cette position, qu'il doit exécuter dans les conditions spécifiques à la position de départ pour le mode de jeu concerné.

Article 2.1.10 - Détermination du vainqueur, limitation des reprises

Un match peut se dérouler en sets ou sur une distance unique, avec ou sans limitation de reprises ou reprise égalisatrice.

1. Match sur une distance unique

Le vainqueur est le joueur totalisant le plus de points à la fin du match. Si les joueurs sont à égalité de points, il y a match nul.

Le match prend fin :

- s'il n'est pas prévu de reprise égalisatrice, dès qu'un joueur atteint la distance fixée ;
- si une reprise égalisatrice est prévue, dès qu'un joueur atteint la distance fixée et que les deux joueurs totalisent le même nombre de reprises ;
- si une limitation de reprises est prévue et si le premier joueur l'a atteint sans accomplir la distance, dès que le second joueur a terminé sa reprise égalisatrice.

2. Match par sets

Le vainqueur est le joueur totalisant le plus de points de sets à la fin du match. Si les joueurs sont à égalité de points de sets, il y a match nul.

Le vainqueur d'un set est déterminé de la même manière que le vainqueur d'un match en distance unique, décrite au point 1 précédent. Il est crédité de deux points de set. En cas de set nul, chaque joueur est crédité d'un point de set.

Le match prend fin :

- si le règlement de la compétition fixe un nombre de sets gagnants, dès qu'un joueur totalise au moins deux fois ce nombre en points de sets ;
- si le règlement de la compétition fixe un nombre de sets à jouer, dès que la somme des points de sets attribués aux deux joueurs totalise deux fois ce nombre.

3. Match nul

Le règlement de la compétition peut prévoir des dispositions particulières pour départager les joueurs en cas de match nul.

Section 3 - Fautes

Article 2.1.11 - « Fausse queue » ou dérapage du procédé sur la bille

~~Il y a faute si, lors de la propulsion de la bille par le joueur, avant de toucher une bille objet et/ou une bande, la bille du joueur :~~

- ~~- prend une direction autre que celle indiquée par l'axe initial de la queue de billard~~
- ~~- décolle de la surface de jeu malgré un coup de queue de billard à l'horizontale.~~

Article 2.1.12 - 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.

Cette dernière disposition implique notamment qu'il n'est pas permis de jouer en direction d'une bille ou d'une bande collée à la bille du joueur : la bille du joueur doit s'être écartée de l'élément collé avant de pouvoir revenir le toucher.

Dans le cas d'une bille-objet collée à la bille du joueur, il n'y a pas faute si la bille-objet bouge du seul fait qu'elle perd le point d'appui offert par la bille du joueur.

Article 2.1.13 - Bille touchée

Il y a faute lorsque, en dehors d'une situation de queutage, un contact intervient entre une bille et un autre élément qu'une autre bille ou d'une bande.

Article 2.1.14 - Trajectoire hors du billard

Il y a faute lorsqu'une bille au moins sort du billard.

Une bille est considérée sortie du billard si, au cours de son mouvement, elle touche le cadre de bande ou tout autre élément situé au-delà de la frontière intérieure du cadre de bande.

Article 2.1.15 - Fautes de position du corps

Le joueur commet une faute :

1. Si, au moment où il anime sa bille, aucun de ses pieds n'est en contact avec le sol, ou avec le socle prévu à l'article 1.2.05 quand il est lui-même posé sur le sol ;
2. Si la semelle de sa chaussure touche le drap recouvrant la surface de jeu ou les bandes.

Article 2.1.16 - Abandon de l'aire de jeu

Il y a faute si l'un des joueurs quitte l'aire de jeu sans motif de force majeure ou pour un motif non prévu par le règlement de la compétition.

Article 2.1.17 - Fautes diverses

Il y a faute si :

1. La bille du joueur est mise en mouvement avant que toutes les billes-objets soient complètement immobiles ;
2. Au moins une bille-objet n'effectue pas une partie de son trajet en dehors d'une zone réglementée après une position « Dedans » ;
3. Le point de départ ou de remplacement n'est pas exécuté dans les conditions spécifiques définies pour chaque spécialité ;
4. Le joueur fait intentionnellement des points de repère ;
5. Le joueur ne joue pas avec sa bille ;
6. Le joueur commet un dépassement de temps d'exécution lorsque la spécialité concernée prévoit une limitation de temps.

Article 2.1.18 - Fautes non constatées

Toute faute non constatée avant l'exécution du point suivant ne peut être sanctionnée, et les points réalisés restent acquis.

Un joueur peut toutefois signaler une faute qu'il a lui-même commise, même s'il est le seul à l'avoir perçue.

CHAPITRE 2 - JEUX DE SÉRIES, 3-BANDES

Section 1 - Règles communes

Article 2.2.01 - But du jeu

Le joueur doit, avec sa bille, caramboler deux billes-objets. Chaque carambolage réussi vaut un point.

Article 2.2.02 - Reprise

Chaque point marqué permet au joueur de continuer sa reprise en cours. La reprise du joueur actif se termine lorsqu'il manque le carambolage, ou commet une faute, ou lorsque le total cumulé de ses points depuis la première reprise atteint la distance fixée par le règlement de la compétition.

Les points réalisés lors d'une reprise constituent une série.

Article 2.2.03 - Position de départ

La bille du joueur est placée sur la mouche 4 ou 5, au choix du joueur actif.

La bille rouge est placée sur la mouche 1.

La deuxième bille-objet est placée sur la mouche 3.

S'il y a lieu, la troisième bille-objet (bille bleue) est placée sur la mouche 4 ou 5 laissée libre.

Le carambolage de départ doit se jouer par l'attaque directe de la bille rouge et, si aucune contrainte de bande n'est prévue pour la spécialité concernée, avec au moins une bande.

Article 2.2.04 - Zones réglementées

Certaines spécialités ou modes de jeu prévoient des zones réglementées. Ces zones peuvent être à un ou deux coups.

1. Zones réglementées à un coup

Lorsque toutes les billes-objets terminent leur mouvement dans une même zone réglementée, elles sont dites « Dedans ».

2. Zones réglementées à deux coups

Lorsque toutes les billes-objets terminent leur mouvement dans une même zone réglementée et qu'au moins l'une d'entre elles n'y a pas effectué la totalité de son mouvement, elles sont dites « Entrée ». Sinon elles sont dites « Dedans ».

3. Conséquence de la position « Dedans »

Lors du coup suivant une position « Dedans », au moins une bille-objet doit effectuer une partie de son mouvement en dehors de la zone concernée

Si plusieurs zones réglementées sont superposées, l'examen de position est fait séparément pour chaque zone concernée. Si une bille-objet s'immobilise exactement sur la ligne de frontière d'une zone réglementée, elle est jugée au désavantage du joueur.

Article 2.2.05 - Jeux par bandes

Certaines spécialités imposent que la bille du joueur prenne contact un nombre minimum de fois avec une ou plusieurs bandes avant le carambolage sur la deuxième bille-objet.

Article 2.2.06 - Nettoyage des billes

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

Article 2.2.07 - Remplacement des billes

Les billes peuvent être remplacées en cours de match aux occasions suivantes :

A. Lorsque la bille du joueur est en contact avec une bille-objet ; sauf disposition contraire spécifique à la spécialité ou à la compétition concernée, le remplacement est facultatif au choix du joueur actif ;

B. Lorsque certaines fautes sont commises ;

C. À la suite d'un nettoyage ;

Selon le règlement particulier de la spécialité concernée, ce remplacement peut prendre trois formes différentes ;

D. Les billes sont placées et le point exécuté selon les dispositions de l'article 4.2.03 ;

E. Remise seules des billes concernées sur les positions suivantes ;

- La bille du joueur qui va jouer est placée sur la mouche 3 ;
- La bille rouge est placée sur la mouche 1 ;
- La deuxième bille-objet est placée sur la mouche 2 ;
- S'il y a lieu ; la troisième bille-objet (bleue) est placée sur la mouche 4 ou 5, au choix du joueur actif ;

Si une bille doit être placée sur une mouche déjà occupée par une autre bille, elle est placée sur la mouche correspondante à celle de la bille occupante.

F. Remplacement des seules billes concernées le plus près possible de leur position d'origine.

Article 2.2.08 - Sanction des fautes

Si une faute définie à la section 3 du chapitre IV titre II est commise par le joueur actif, le carambolage éventuellement ne compte pas un point.

Le joueur responsable de la faute prévue à l'article 2.1.16 perd le match.

Section 2 - Dispositions spécifiques

Article 2.2.09 - Remplacement en cours de match selon les spécialités

Article 2.2.10 - Autres particularités selon les spécialités

Voir code sportif.

TITRE III - RÈGLES COMMUNES À TOUTES LES COMPÉTITIONS

CHAPITRE 1 - ARBITRAGE ET DISCIPLINE

Article 3.1.01 - Arbitrage des matchs

Les matchs des compétitions décrites au présent code sont arbitrés.

Le règlement particulier de chaque compétition peut autoriser :

- l'inter-arbitrage, situation où l'arbitrage est assuré par un adversaire hormis celui du match en cours.
- l'auto-arbitrage, si l'ensemble des joueurs concernés donnent leur accord, situation où l'arbitrage est assuré par l'adversaire du match en cours.

Article 3.1.02 - Règles d'arbitrage

Les règles d'arbitrage sont les règles que l'arbitre doit observer pour faire appliquer au cours des matchs les dispositions du présent code.

Conformément aux dispositions de l'article 2.4.4 du règlement intérieur de la FFB, la Commission des juges et arbitres est chargée, en liaison avec la CSNC, de rédiger ces règles et de les insérer dans le code de l'arbitrage.

Article 3.1.03 - Rôle de l'arbitre

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.

Article 3.1.04 - Forfait ou abandon

A. Forfait

Le joueur ou l'équipe dont l'absence est constatée au plus tard 30 minutes après l'heure de convocation pour le début de la compétition est déclaré forfait.

B. Déclaration de forfait

- Dans le délai prévu.

le joueur ou l'équipe qui ne peut pas participer à une compétition dans laquelle il est engagé doit en informer le responsable sportif et l'organisateur sept jours au moins avant le début des épreuves, ou, si le règlement de la compétition prévoit un délai spécifique dans le délai prévu.

- Hors délai prévu

- Si la déclaration n'est pas faite dans le délai prévu, la Commission de discipline nationale sera saisie pour tout forfait sans motif médical ou motif de force majeure.

- Sans prévenir le responsable sportif et l'organisateur

la Commission de discipline nationale sera saisie pour tout sans motif médical ou motif de force majeure.

C. Abandon

Seront déclarés en abandon de compétition

- le joueur qui a commencé une compétition et dont l'absence est constatée au plus tard 10 minutes après l'heure de convocation pour les matchs suivant.

- l'équipe qui a commencée une compétition et dont l'absence est constatée au plus tard 10 minutes après l'heure de convocation pour les rencontres suivantes.

Dans les compétitions disputées par paliers et par journées, toutes les rencontres de toutes les journées d'un même palier sont considérées comme faisant partie de la même compétition.

Aucun des matchs ou rencontres éventuellement déjà disputés n'est pris en compte pour le classement de la compétition. Ils restent cependant pris en compte pour la classification annuelle des adversaires.

Il sera demandé auprès du président de la FFB la saisie de la Commission de discipline nationale pour tout abandon sans motif médical ou motif de force majeure

Article 3.1.05 - Tenue sportive

A. Tenue sportive commune à toutes les disciplines et toutes les phases de jeu.

- polo de couleur unie, bicolore (les motifs bariolés sont interdits), manches courtes ou longues ; celui-ci est rentré dans le pantalon ; un liseré de couleur différente est autorisé
- pantalon de ville (sans clous) de couleur noire (les poches apparentes latérales et frontales sont interdites) tombant sur les chaussures ;
- chaussettes ; mi-bas ou bas ;
- chaussures fermées de teinte unie noire (y compris la semelle), aucun marquage ou logo n'est permis s'il est de couleur différente de la chaussure.

B. Autres éléments sur la tenue sportive

L'écusson du club et/ou des armoiries de la ville est brodé ou floqué. Il doit être placé sur la poitrine à gauche, côté cœur. Les nom et prénom(s) du joueur peuvent apparaître à droite. L'inscription dans le dos du nom de la ville du club du joueur est autorisée.

C. Publicité

La publicité est autorisée exclusivement pour des produits conformes aux règles de l'éthique sportive.

La surface totale de l'ensemble des emplacements publicitaires n'est pas limitée mais est placée sur le haut du corps.

L'organisateur peut imposer la marque de son sponsor ; dans ce cas, cette publicité vient en supplément de la ou des marques personnelles des joueurs.

D. Dispositions diverse

Dans le cas d'une compétition par équipes, la tenue sportive doit être identique pour tous les joueurs de l'équipe y compris pour ce qui concerne la longueur des manches.

Le polo doit être rentré dans le pantalon, sauf dérogation accordée exclusivement par le directeur de jeu. Les manches, si elles sont longues, peuvent être remontées avec soin.

Le directeur de jeu peut refuser la participation à la compétition d'un joueur dont la tenue n'est pas conforme aux dispositions ci-dessus.

Article 3.1.06 - directeur de jeu

Les épreuves se déroulant dans une même salle sont contrôlées par un directeur de jeu désigné par l'organisateur. Le directeur de jeu a pour attribution:

1. D'appliquer et de faire appliquer le présent code ;
2. De faire respecter l'interdiction de fumer et de boire des boissons alcoolisées dans la salle ;
3. De vérifier le bon état et la propreté du matériel ;
4. De vérifier la régularité de la licence des joueurs ;
5. De vérifier la tenue des joueurs ;
6. D'organiser les tours de jeu (joueurs, arbitres, marqueurs) ;
7. De veiller à l'affichage des horaires et des résultats provisoires ;
8. De veiller à la régularité et au bon déroulement des matchs ;
9. De veiller à la signature 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 sportive en cours) ;
10. De saisir les matchs sur les sites dédiés et d'établir le classement final ;
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 ou d'une équipe.

TITRE IV - RÔLE DE L'ARBITRE

CHAPITRE 1 - AUTORITÉ ET COMPORTEMENT

La tâche de l'arbitre commence quand le directeur de jeu invite les joueurs à se rendre au billard pour l'échauffement.

Elle se termine avec la remise au directeur de jeu de la transmission des résultats du match.

Article 4.1.01 - Autorité

Les arbitres désignés par le directeur de l'arbitrage, ou à défaut par le directeur de jeu, ne peuvent en aucun cas être récusés par les joueurs.

L'arbitre dirige seul la partie à l'exclusion de toute autre personne.

Il veille à ce que les joueurs aient un comportement correct et loyal et à ce qu'ils s'abstiennent de tout geste de nature à gêner l'adversaire.

Il veille à ce que le joueur n'ayant pas la main reste assis sur le siège prévu à cet effet (sauf pour le 5 quilles)

À l'exception des questions d'application des règlements, les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel.

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'un ou l'autre joueur, le marqueur ou le second arbitre sont autorisés à intervenir, aussi discrètement que possible, dans les cas suivants.

- si le joueur ne joue pas avec sa bille ;
- si l'arbitre fait une fausse annonce dans une zone réglementée ;
- si l'arbitre se trompe dans le décompte des points ;
- si l'arbitre se trompe lors d'une remise sur mouche.

L'arbitre ne peut réexaminer la situation qu'une seule fois.

En outre, il peut avertir le joueur qui intervient s'il estime que sa demande est répétitive ou destinée à gêner l'adversaire.

Article 4.1.02 - Avertissements

L'arbitre doit avertir le joueur qui contrevient aux règles de bonne conduite et en référer au directeur de jeu à l'issue du match.

Si un joueur déjà averti se met à nouveau en infraction, l'arbitre peut arrêter la partie. Dans ce cas, le match est perdu pour le joueur fautif et l'arbitre fait un rapport au directeur de jeu dès l'arrêt du match.

En cas de comportement ou de faute très grave, l'arbitre peut arrêter le match même si le joueur fautif n'a pas encore été averti. Aussitôt le match arrêté, l'arbitre en réfère au directeur de jeu.

Article 4.1.03 - Réclamations

Les réclamations relatives aux questions d'application des règlements doivent être formulées aussi discrètement que possible et au moment où l'erreur présumée vient à se produire.

Si l'arbitre ne donne pas suite à la réclamation, le joueur peut la formuler auprès du directeur de jeu au plus tard 15 mn après la fin du match, et annoter la feuille de match.

Le directeur de jeu, avec le délégué s'il y en a un, est tenu d'examiner la réclamation le jour même.

Si elle est justifiée et si l'erreur commise peut avoir influencé le résultat du match, celui-ci est annulé et rejoué dans les plus brefs délais.

La commission sportive et la commission des juges et arbitres concernées sont informées de toute réclamation par une mention sur la feuille de match.

Article 4.1.04 - Cas exceptionnels

Les cas exceptionnels non prévus au présent règlement et qui sont laissés à l'appréciation de l'arbitre font l'objet d'un rapport écrit établi par ce dernier.

Ce rapport est envoyé par le directeur de jeu à la CNJA par l'intermédiaire de la CJAL.

Article 4.1.05 - Comportement de l'arbitre

4.1.05.01-Comportement général

L'arbitre doit toujours se trouver près du jeu afin de pouvoir juger sans hésitation la validité des points, sans toutefois gêner les déplacements ou la visée des joueurs, ni le cas échéant les caméras dans la mesure du possible.

Il annonce les points à haute voix à l'intention des joueurs, du marqueur et des spectateurs.

À l'exception des questions d'application des règlements, les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel.

4.1.05.02 - Attitude vis-à-vis des joueurs

L'arbitre veille à ce que les joueurs s'abstiennent de tout geste ou comportement de nature antisportive. Il a le pouvoir de sanctionner un joueur qui ne respecte pas ces règles par un avertissement, voire un arrêt de la rencontre.

L'arbitre ne doit manifester aucun sentiment (hochement de tête, applaudissement, gestes ou propos divers, etc.)

À la demande du joueur, l'arbitre est tenu de lui indiquer quelle est sa bille, et ce quel que soit le moment de la partie

L'arbitre avertit le joueur lorsque sa bille est en contact avec une autre bille ou une bande. Il est expressément interdit à l'arbitre de mettre un joueur en garde contre toute faute qu'il est sur le point de commettre, sauf lorsque la main change et que les billes ne sont pas immobiles.

Pour rappel, l'arbitre ne doit accorder la main à l'adversaire que lorsque les billes se sont immobilisées.

CHAPITRE 2 - DIRECTION DE LA PARTIE

Les dispositions suivantes sont communes à tous les modes de jeu.

Article 4.2.1 - Matériel à disposition des arbitres

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 marqueurs ;
- d'un positionneur articulé en plastique pour le 5 quilles.

Article 4.2.2 - Rôle de l'arbitre avant la partie

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 : râteau, socle de surélévation, instrument de traçage et autres matériels cités à l'article 4.2.1 ci-dessus.

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

- ✚ avant la partie :
 - vérifier la présence de tous les éléments pour suivre la marque (feuille, stylo, matériel informatique) ;
 - procéder à la remise à zéro du tableau de marque ou du matériel informatique.

- ✚ pendant la partie :
 - noter les points et les reprises ;
 - afficher et contrôler le score ;
 - suivre l'arbitre sur le décompte final (annonces « pour 5 » ou « pour 3 ») ;
 - noter le score lors des interruptions du match ou du nettoyage des billes ;
 - surveiller la remise en place des billes ;
 - rectifier éventuellement les mauvaises annonces de l'arbitre ;
 - écouter les remarques de l'adversaire.

Lors de l'échauffement, l'arbitre est tenu de faire respecter le temps imparti (5 minutes) et d'annoncer la dernière minute.

Si un joueur souhaite quitter l'aire de jeu durant l'échauffement, il doit en informer l'arbitre ou le marqueur.

Un joueur en retard ne peut prétendre à l'échauffement.

La partie commence dès que l'arbitre a placé les billes pour le tirage à la bande.

À partir de ce moment, aucun joueur ne peut plus toucher de bille qu'avec son procédé, et selon les règles de jeu en vigueur.

Article 4.2.3 - Le tirage à la bande

L'arbitre invite les joueurs à effectuer le tirage en annonçant : « Quand vous voulez. »

Il demande ensuite au joueur qui va débiter la partie son choix pour la position de départ.

Article 4.2.4 - Contrôle de la marque

Sur le tableau de marquage ;

- l'arbitre doit porter attention au compte des points et des reprises affiché ;
- les reprises sont incrémentées à chaque fois que le joueur qui a débuté le match passe la main.

Dans tous les cas, la feuille de marque fait autorité.

Article 4.2.5 - Nettoyage des billes

Seul l'arbitre est autorisé à manipuler les billes.

Avant d'enlever une bille, il repère soigneusement sa place à l'aide de piges prévues à cet effet ou un crayon à marquer.

À chaque placement d'une bille, l'arbitre peut demander au joueur ayant la main s'il faut nettoyer les billes.

Si l'arbitre juge la demande excessive, il peut refuser de nettoyer les billes.

Article 4.2.6 - Annonces

A. Annonce et validation d'un point

- Dès la réalisation du carambolage, l'arbitre le valide en annonçant à haute et intelligible voix le nouveau cumul de points de la série en cours. Toutefois, cette validation n'est définitive que lorsque les trois billes sont immobiles et qu'aucune faute n'a été commise.
- Si l'arbitre a accordé injustement un point, il peut revenir sur sa décision à condition que le joueur n'ait pas encore joué le point suivant.
- Lorsque la main passe, l'arbitre annonce le nom du joueur suivi du nombre de points obtenus (Mr X, zéro ou Mr X, 1, etc.)
- Le marqueur doit suivre le déroulement du match pour vérifier les annonces de l'arbitre.

B. Annonces multiples

Si l'arbitre doit faire plusieurs annonces, il doit observer l'ordre suivant :

- le nombre de points réussis ;
- l'annonce du décompte final « Pour.... »
- la position des billes par rapport aux zones réglementées ; éventuellement « Contact », si la bille du joueur est en contact avec une autre bille ou une bande
- éventuellement « Xème extension », si le joueur a demandé un timeout.

C. Annonce d'une faute

L'arbitre annonce la faute commise s'il le juge nécessaire ou si le joueur le lui demande. Si un joueur commet une faute et continue à jouer avant que l'arbitre n'ait la possibilité ou le temps de l'annoncer, et par conséquent de l'empêcher de continuer à jouer, l'arbitre doit arrêter le joueur fautif et procéder comme s'il avait passé la main : il replace les billes le plus près possible de la position où elles se trouvaient au moment où la faute a été commise, ou selon les dispositions particulières qui sont fixées dans les règlements des disciplines diverses.

D. Faute non constatée

Une faute non constatée par l'arbitre ne peut être sanctionnée. Le carambolage reste acquis et le joueur conserve la main, il est donc tenu de continuer à jouer.

Toutefois, si le joueur avoue lui-même à l'arbitre avoir commis une faute, ce dernier peut revenir sur sa décision et donner la main à l'adversaire.

E. Annonces dans les zones réglementées

Dans les modes de jeu comportant des zones réglementées, l'arbitre annonce à haute voix la position des billes : « À CHEVAL », « ENTRÉE » ou « DEDANS » ;

Nota : si l'arbitre constate que de toute évidence l'annonce de la position n'a pas d'incidence sur la poursuite du jeu, il peut s'en abstenir.

Pour les jeux de cadre avec ancrés, l'annonce d'une position dans une ancre est toujours précédée de l'annonce de la position dans le cadre.

Au cadre à deux coups, douze annonces sont possibles :

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

Au cadre à un coup, six annonces sont possibles :

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

F. Décompte final

Sous la surveillance du marqueur, l'arbitre avertit le joueur lorsqu'il joue pour 5, 4, 3, 2 ou 1 point. Lorsqu'un joueur reprend la main et avant qu'il n'ait joué, l'annonce « pour... » n'est pas répétée.

Au 3 bandes, ce décompte commence à 3 points.

Si le marqueur signale une erreur dans le total des points alors que l'arbitre a commencé le décompte final, l'arbitre doit arrêter le joueur et vérifier lui-même le score. A l'issue de ce contrôle ; il fait reprendre la partie dans les conditions du score prévu.

Lorsque l'arbitre a annoncé pour 1 et que le joueur a commencé l'exécution du point, l'arbitre ne peut revenir sur cette annonce même en cas d'erreur sur le compte des points, dans ce cas le joueur est crédité de la distance totale quel que soit le nombre de points effectivement réalisés.

G. Limitation en reprises

Dans les parties avec limitation de reprises, l'arbitre annonce « DERNIÈRE REPRISE » avant que le joueur ayant débuté le match ne joue cette dernière reprise.

H. Spécificité au 3 bandes

Les joueurs peuvent demander une ou plusieurs extension de temps sur le même point, l'annonce correspondante de l'arbitre est « TIMEOUT ».

Article 4.2.7 - Remise sur mouche de billes collées ou sautées

Lors d'une remise sur mouches, l'arbitre s'assure que le joueur conserve bien sa bille.

Si un échange de billes est fait lors d'une remise sur mouche par l'arbitre et si une faute en résulte, celle-ci incombe tout de même au joueur, et non à l'arbitre.

Article 4.2.8 - Pause en cours de match

4.2.8.1 - Pause

La pause est proposée par l'arbitre et dure cinq minutes. Si un joueur prend plus de cinq minutes, il doit recevoir un avertissement

- 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.

La pause peut ne pas être observée si les deux joueurs sont d'accord pour ne pas la prendre.

La pause peut également être prise par l'arbitre en même temps que les joueurs, ou par lui seul s'il est l'unique arbitre du match.

La pause de l'arbitre ne peut pas être refusée par les joueurs. Avant de s'absenter, l'arbitre doit repérer la position des billes.

4.2.8.2 - Changement d'arbitre

Le changement d'arbitre intervient à l'occasion de la pause. Il peut y avoir changement d'arbitre même si la pause n'est pas observée par les joueurs.

Article 4.2.9 - Changement de main

L'arbitre n'accorde la main à l'adversaire que lorsque les trois billes sont immobiles. Il doit donc au besoin arrêter le joueur qui prend la main et s'apprête à jouer en lui masquant sa bille avec la main.

Article 4.2.10 - Limitation de temps

A. Délai maximum d'exécutions de chaque point.

- 40 secondes

- Pour toutes compétitions de 3 bandes

- Pas de limitation de temps

- Pour toutes les autres compétitions (JDS, 5Q et Artistique)
- Un délai de 15 secondes peut être signifié au joueur actif pour l'exécution du point.

Le délai est décompté à partir de l'arrêt ou du remplacement des billes et, lorsqu'il y a changement de joueur, à partir du moment où l'adversaire a regagné sa place et que les billes sont immobiles.

B. Chronométrage, extension de temps.

Un matériel de chronométrage homologué par la FFB est utilisé pour les compétitions de 3 bandes

suivantes

- En finale du championnat de France Masters.
- A partir de la phase principale dans les tournois du circuit national.
- Dans toutes les rencontres comptant pour le championnat de France par équipes de division 1.

Le timeout autorise à doubler le délai maximum d'exécution fixé au paragraphe A précédent. Elle doit être demandée par le joueur avant la fin du délai initial.

C. Nombre d'extension de temps

Pour un match avec set, les joueurs disposent d'une unique extension de temps par set.

Pour un match avec une distance unique, les joueurs disposent de trois timeout.

Article 4.2.11 - 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.

- Les séances sont facultatives :
- elles commencent dans l'ordre décroissant des joueurs :
- le temps alloué à chaque séance est le même pour tous :
- les séances d'essai sont effectuées sur le billard sur lequel le joueur débutera la compétition.

Article 4.2.12 - Échauffement

Les essais du point d'entrée compris, les joueurs ont droit à cinq minutes pour s'exercer avant chaque match.

TITRE V - NOMINATION, LÉGITIMITÉ, TENUE

Article 5.1 - Nomination des arbitres et renouvellement des cartes d'arbitres

Article 5.1.1 Arbitres internationaux

Les nominations et les renouvellements des cartes d'arbitre sont proposés aux instances internationales par la CNJA après approbation du comité directeur. La première nomination est valable trois ans.

Article 5.1.2 - Arbitres fédéraux

Les arbitres proposés par les CJAL doivent être âgés de 18 ans minimum lors de leur nomination, Ils doivent avoir la confiance de leur CJAL et avoir connaissance des règles de l'arbitrage.

La nomination et le renouvellement des cartes d'arbitre sont proposés à la CNJA par les présidents des CAL.

La nomination au grade d'arbitres probatoire est effective au 01/09 de la saison suivante.

Le renouvellement de la carte d'arbitre fédéral est effectif au 01/09 de la saison en cours.

La carte d'arbitre fédéral est renouvelable tous les cinq ans.

Avant de donner son accord à un renouvellement, la CNJA peut consulter le parcours des arbitres et procéder à toute investigation complémentaire.

Article 5.2.3 - Procédure

Dans tous les cas, l'arbitre doit remplir et signer un formulaire spécifique, notifiant en particulier son engagement à répondre aux convocations qui lui sont adressées.

Article 5.2.4 - Légitimité

Tout arbitre officiant dans une compétition régie par la FFB doit être licencié et figurer sur la liste officielle des arbitres avec son niveau à jour.

S'il n'est pas possible de disposer d'un nombre suffisant d'arbitres, le directeur de l'arbitrage, ou à défaut le directeur de jeu, peut faire appel à des suppléants dont la qualification n'est pas encore reconnue. Leur légitimité ne peut toutefois pas être remise en cause par les joueurs.

Cette disposition n'est valable que dans les éliminatoires avant les finales de ligue. Au-delà de ce stade, toutes les finales doivent être arbitrées par des arbitres officiels.

Article 5.2.5 - Tenue

Sont admis :

Pour le haut : Chemise noire manches longues col ouvert.

Pour le bas : Pantalon noir ; Chaussures et chaussettes noires..

Toutefois, l'organisateur peut fournir une tenue uniforme à tous les arbitres de la compétition.

Il est impératif que tous les arbitres officient dans la même tenue.

Il est permis aux arbitres de porter de manière adéquate une publicité de l'organisateur n'occupant pas plus de 80 cm². Dans ce cas, tous les arbitres doivent porter la même publicité au même endroit. L'arbitre doit porter l'écusson correspondant à sa qualification sur la poitrine, côté gauche.

TITRE VI - DISPOSITIONS CIRCONSTANCIELLES AUX FINALES NATIONALES ET INTERNATIONALES

Article 6.1 - Dispositions particulières

6.1.1 Nombre d'arbitres

À chaque match, deux arbitres se relaient, avec un changement à la moitié du match.

La rotation des arbitres est planifiée par le directeur de l'arbitrage, ou à défaut par le directeur de jeu.

6.1.2 Niveau de compétence des arbitres

Les niveaux de compétence énumérés ci-dessous sont des minima par table.

A. Finale nationales et championnats de France par équipes de club en Division 1

- Un arbitre fédéral et un autre, au moins arbitre de ligue.

B. Compétition internationales

- Un arbitre international et un autre, au moins arbitre fédéral.

6.1.3 Choix des arbitres

Les arbitres sont désignés par la CNJA parmi le corps arbitral de la ligue organisatrice.

Au moins un mois avant la date de la compétition, le président de la CJAL fait parvenir à la CNJA la liste des arbitres pressentis et retenus,

La CNJA vérifie et éventuellement complète la liste des arbitres en faisant appel aux corps arbitraux des ligues voisines en collaboration avec, les CJAL concernées. La CNJA convoque les arbitres complémentaires et en informe la CJAL du club organisateur.

6.1.4 Indemnisation

Le principe général est que tous les arbitres sont indemnisés selon le même barème, sans distinction de niveau de compétence.

Les frais de déplacement des arbitres sont calculés sur la distance kilométrique entre leur domicile et le lieu de la compétition.

Le présent code de la Fédération française de billard a été adopté le : 01/09/2018

à « Paris »