



Fédération Française de Billard

Documentation Carambole et 5 Quilles à l'attention des responsables de C.A.L.



Fédération Française de Billard

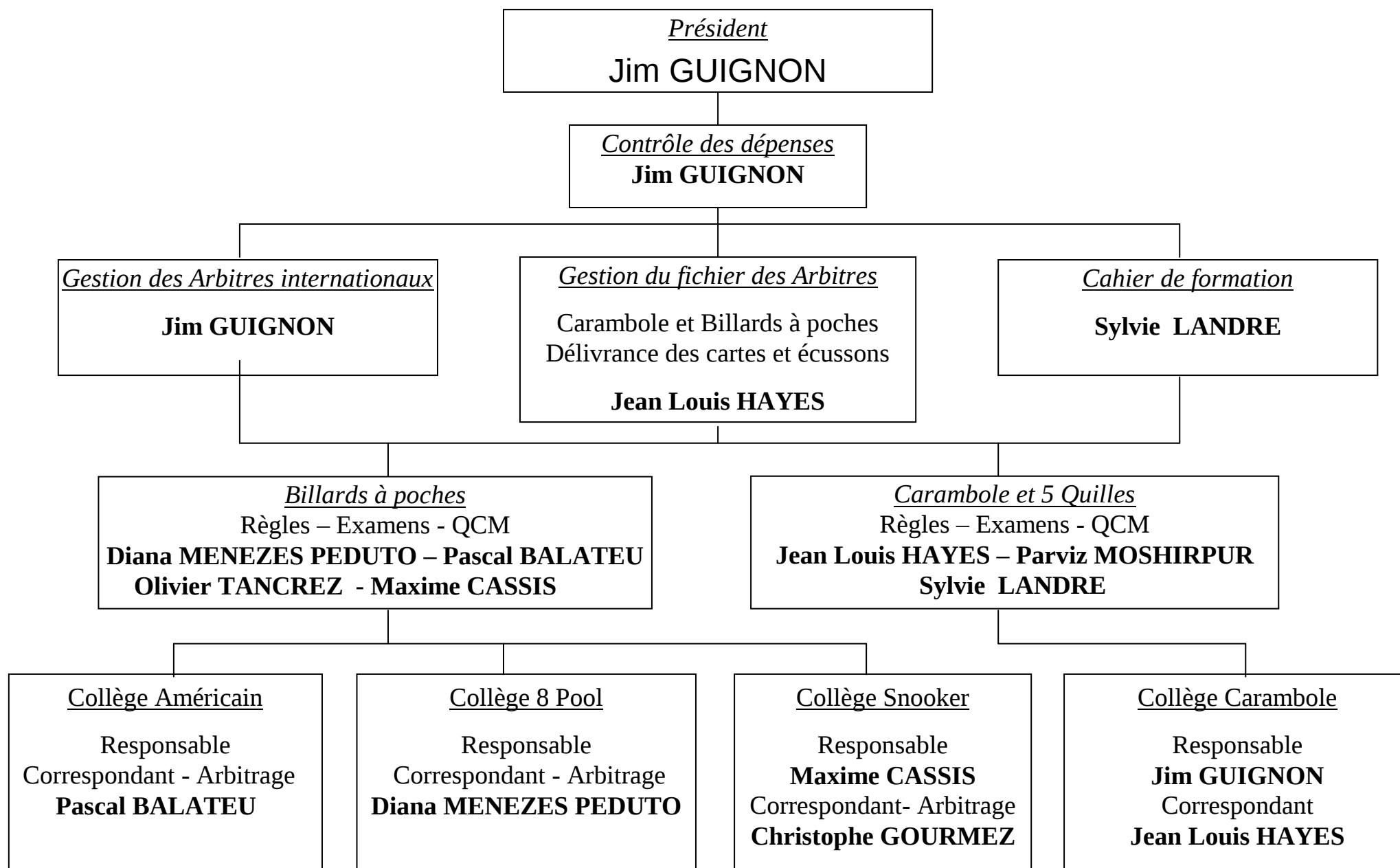
Dans ce fascicule, vous trouverez
pour le billard carambole et le 5 Quilles:

1. La composition et coordonnées des membres de la commission
2. Les règles d'arbitrage (extrait du code sportif)
3. Le livret du formateur
4. Les formulaires de demande ou renouvellement de carte
5. Les modalités d'examen
6. Un « questions – réponses »
7. En annexe : aperçu géographique des arbitres UMB et CEB

*Tous ces documents peuvent vous être transmis sur simple demande,
auprès de Jim GUIGNON, Jean-Louis HAYES ou Sylvie LANDRE.
Ils sont également disponibles sur le site FFB, rubrique « arbitrage »*

**La Commission
Nationale
des Juges et Arbitres**

ORGANIGRAMME COMMISSION DES JUGES ET ARBITRES



COMMISSION DES JUGES ET ARBITRES
Membres – 15/09/2009

Président

M. Jim GUIGNON
87 Rue d'Hybouvillè 76510 St-NICOLAS D'ALIERMONT
Port. : 06.76.71.07.26 E-mail : jim.guignon@orange.fr

Membres

M.Pascal BALATEU
2, Place Jean Moulin – Apt. 2081 – 93380 PIERREFITTE
Port. : 06.18.68.79.43 Fax : 01.39.59.35.85 E-mail : pascal.balateu@noos.fr

M. Maxime CASSIS
La Serralière – 38610 VENON
Port. : 06.11.31.46.41 Fax : 04.76.59.13.90 E-mail : helio38smh@wanadoo.fr

M. Christophe GOURMEZ
8bis, route Principale – 62910 MORINGHEIM
Port :06.10.16.84.27 E-mail : christophe.gourmez@orange.fr

M. Jean-Louis HAYES
8,Rue de provence 37390 NOTRE DAME D'OE
Tél :02.47.41.76.38 Port : 06.14.66.42.41 E-mail : hayes.jl@wanadoo.fr

Mlle Sylvie LANDRE
Les Violettes4 Allée des Chênes 49500 SEGRE
Tél : dom : 02.41.92.29.87 E-mail : sylvie.landre@wanadoo.fr

M. Parviz MOSHIRPUR
1-51, Rue St Ferroy – 57000 METZ
Tél. : 03.87.32.69.00

Mlle Dian MENEZES-PEDUTO
211, bld Joseph Lautier – 83110 SANARY
Port : 06.60.13.44.68

M. Olivier TANCRES
14, Place des Alpes Apt 102 78280 GUYANCOURT
Tél :01.30.48.95.28 Port : 06.08.99.72.38 E-mail : o.tancres@wanadoo.fr

Les Responsables de Ligue Juges et Arbitres

Liste des Responsables Régionaux

Régions	Prénom - Nom	Ville	Coordonnées	E-mail
Alsace	Claude Haby	Mulhouse	03.89.45.75.61 06.28.78.57.51	claudio.haby@ac-strasbourg.fr
Bretagne	Armand Jeanneau	Dinan	02.96.39.96.04	armand.janneau@tele2.fr
Auvergne	Jean-Paul Fache	Issoire	04.73.89.65.40	
Aquitaine	Alain Simon	Montesquieu	05.53.66.08 84 06.74.08.74 83	alain.simon@wanadoo.fr
Champagne	Jacques Mougeolles	Lusigny/Barse	03.25.41.20.19 06.80.32.21.15 03.25.41.56.73	mougeolle.jacques@wanadoo.fr
Franche-Conté	Yves Laumond	Andelnans	03.84.56.11.99 06.84.67.57.10 03.84.58.31.47	yves.laumond@laposte.net
I-de-F CAR	Gérard Lavrard	Paris	01.48.28.49.33 06.86.35.77.49	gerardlavrard@hotmail.com
I-de-F BAP	Pascal Balateu	Eaubonne	06.18.68.79.43 01.39.59.35.85	pascal.balateu@noos.fr
Languedoc-Roussillon	Antoine Garcia	Pezenas	06.73.17.76.07	antoine.garcia@orange.fr
Lorraine	Parviz Moshirpur	Metz	03.87.32.69.00	
Rhône-Alpes	Patrick David	Villeurbanne	06.09.78.48.98	mala73@voila.fr
Nord Pas-de-Calais	Alain Brazy	Offekerque	03.21.82.86.32 06.23.40.13.03 03.21.37.08.44	brazy.alain@neuf.fr
Normandie	Denis Bressy	Fecamp	06.29.83.06.31	denis.bressy@sfr.fr
Centre	Jean-Louis Hayes	Notre Dame d'Oe	02.47.41.76.38 06.14.66.42.41	hayes.jl@wanadoo.fr
Pays de la Loire	François Bello	Nantes	06.61.48.89.36	frabello@numericable.fr
Picardie	José Ribeiro	Tergnier	06.15.75.23.12	chiri@free.fr
Poitou-Charentes	Jean-Pierre Barbier	Châtelleraut	05.49.21.83.54 05.49.21.83.54	chabil86@aol.com
Méditerranée	Max Bontoux	Bouc Bel Air	04.42.22.34.58 06.03.85.87.93 04.42.22.98.46	max.bontoux@free.fr
Midi-Pyrénées	Christian Casimir	Cahors	05.65.23.99.79 06.50.05.75.92	loockeed@gmail.com
Limousin	Cédric BLANCHET	Meuzac	05.55.75.00.18	cca.blanchet@orange.fr
Bourgogne	Georges Chudy	Digoin	03.85.53.28.55	georges.chudy@wanadoo.fr
Réunion	Yannick Boyer	Res Les Lauréat	06.92.09.46.50	
Guadeloupe				

Les règles d'arbitrage Carambole

(extraites du code sportif)



LES REGLES D'ARBITRAGE CARAMBOLE (EXTRAIT DU CODE SPORTIF)

Sommaire

TITRE VI _REGLES D'ARBITRAGE.....	
CHAPITRE I DOMAINE D'APPLICATION DES REGLES.....	150
CHAPITRE II NOMINATIONS - LEGITIMITE - TENUE.....	160
Article GE 6.2.01 – Nomination des arbitres et renouvellement des cartes d'arbitres	160
Article GE 6.2.02 – Légitimité.....	160
Article GE 6.2.03 – Tenue.....	160
CHAPITRE III ROLE DE L'ARBITRE AVANT LA PARTIE.....	170
CHAPITRE IV DIRECTION D'UNE PARTIE	180
Article GE 6.4.01 – Définition du début de la partie.....	180
Article GE 6.4.02 – Tirage à la Bande	180
Article GE 6.4.03 – Position de départ.....	181
Article GE 6.4.04 – Carambolage de départ	181
Article GE 6.4.05 – Reprise	181
Article GE 6.4.06 – Contrôle de la marque	181
Article GE 6.4.07 – Nettoyages	181
Article GE 6.4.08 – Annonces	182
Article GE 6.4.09 – Remise sur mouches de billes collées ou sautée.....	183
Article GE 6.4.10 – Billes en contact	183
Article GE 6.4.11 – Billes sautant hors de la surface de jeu	184
Article GE 6.4.12 – Définition des fautes.....	184
Article GE 6.4.13 – Remise en place de billes.....	184
Article GE 6.4.14 – Interruption de la partie	185
Article GE 6.4.15 – Limitation de temps	185
Article GE 6.4.16 – Fautes non constatées	185
Article GE 6.4.17 – Billes indûment déplacées	186
Article GE 6.4.18 – Erreur de bille.....	186
Article GE 6.4.19 – Faute non imputable au joueur	186
Article GE 6.4.20 – Changement de main.....	186
Article GE 6.4.21 – Râteau.....	186
CHAPITRE V DISPOSITIONS COMPLEMENTAIRES	190
Article GE 6.5.01 – Autorité.....	190
Article GE 6.5.02 – Comportement de l'arbitre vis à vis des joueurs	190
Article GE 6.5.03 – Avertissements	191
Article GE 6.5.04 – Réclamations	191
Article GE 6.5.05 – Cas exceptionnels	191
CHAPITRE VI DISPOSITIONS COMMUNES A TOUS LES CHAMPIONNATS.....	200
Article GE 6.6.01 – Choix des arbitres.....	200
Article GE 6.6.02 – Tenue vestimentaire des arbitres	200
Article GE 6.6.03 – Matériel à disposition des arbitres	200
CHAPITRE VII DISPOSITIONS CIRCONSTANCIELLES AUX FINALES NATIONALES ET INTERNATIONALES.....	210
Article GE 6.7.01 – Dispositions particulières aux Championnats de France	210
Article GE 6.7.02 – Dispositions particulières aux Championnats Internationaux.....	211
Article GE 6.7.03 – Prolongations.....	211
Article GE 6.7.04 – Conditions indispensables au bon déroulement d'un match	211

Code du sportif

Tout sportif, débutant ou champion, s'engage à :

1. Se conformer aux règles du jeu
2. Respecter les décisions de l'arbitre
3. Respecter adversaires et partenaires
4. Refuser toute forme de violence et de tricherie
5. Etre maître de soi en toutes circonstances
6. Etre loyal dans le sport et la vie
7. Etre exemplaire, tolérant et généreux

Article GE 6.7.04 – Conditions indispensables au bon déroulement d'un match

Pour que les compétiteurs puissent exprimer tout leur talent, ils doivent évoluer dans des conditions favorables à leur concentration.

La qualité du matériel, le respect des spectateurs mais aussi la constance de l'arbitrage sont des éléments déterminants.

Importance du rôle de l'arbitre :

- L'arbitre dirige seul une partie à l'exclusion de toute autre personne.
- Il doit toujours se trouver près du jeu afin de pouvoir juger sans hésitation la validité des points sans toutefois gêner les déplacements, ni la visée des joueurs. Il annonce les points à haute voix à l'intention des joueurs, du marqueur et des spectateurs.
- Il veille à ce que les joueurs s'abstiennent de tout geste ou comportement de nature antisportive. Il a le pouvoir de sanctionner un joueur ne respectant pas ces règles par un avertissement ou même un arrêt de la rencontre.
- À l'exception des questions d'application des règlements, les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel.
- À tout moment de la partie, seul l'arbitre est autorisé à toucher les billes (nettoyage, replacements).

TITRE VI

REGLES D'ARBITRAGE

CHAPITRE I

DOMAINE D'APPLICATION DES REGLES

Les règles d'arbitrage sont applicables à toutes les épreuves organisées ou reconnues par la FFB, sauf artistique et 5 quilles qui font l'objet de dispositions particulières définies dans les livrets spécifiques correspondants.

Toutefois certaines dispositions particulières décidées 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 sera 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 qui fera parvenir un rapport à la Commission Nationale des Juges et arbitres (CNJA) par l'intermédiaire de la Commission d'Arbitrage de Ligue (CAL).

CHAPITRE II

NOMINATIONS - LEGITIMITE - TENUE

Article GE 6.2.01 – Nomination des arbitres et renouvellement des cartes d'arbitres

- Arbitres internationaux

Les nominations et les renouvellements des cartes d'arbitre sont proposés aux instances internationales par la CNJA.

Les cartes d'arbitre UMB sont renouvelables tous les 3 ans.

Les cartes d'arbitre CEB sont renouvelables tous les 5 ans.

- Arbitres fédéraux

Les nominations et les renouvellements des cartes d'arbitre sont proposés à la CNJA par les Présidents des CAL.

Les cartes d'arbitre fédéral sont renouvelables tous les 5 ans.

Avant de donner son accord, la CNJA peut consulter les passeports des arbitres et procéder à toutes investigations complémentaires.

- Procédure

Dans tous les cas, les arbitres doivent remplir et signer un formulaire spécifique, notifiant en particulier leur engagement à répondre aux convocations qui leur sont adressées.

Le non respect de cet engagement par 3 fois, consécutivement ou non, entraîne la radiation de l'arbitre sur les listings de la CNJA. Par conséquent, de ce fait, l'arbitre ne sera plus convoqué.

Pour officier de nouveau, l'arbitre sanctionné doit passer un stage de remise à niveau soumis à l'appréciation de la commission d'arbitrage concernée.

Article GE 6.2.02 – Légitimité

Tout arbitre officiant dans une compétition régie par la FFB doit être en mesure de présenter sa licence et sa carte d'arbitre en cours de validité.

En cas d'impossibilité d'avoir un nombre d'arbitres suffisant, le Directeur de Jeu ou le responsable de l'arbitrage peuvent faire appel à des suppléants dont la qualification n'est pas encore reconnue. Leur légimité 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, conformément au Code Sportif.

Les arbitres désignés pour officier ne peuvent en aucun cas être récusés par les joueurs.

Article GE 6.2.03 – Tenue

Tout arbitre officiel préalablement retenu pour officier dans une compétition doit porter la tenue décrite à l'Article GE 6.6.01. A défaut de cette tenue, la tenue Club est obligatoire.

5. Indemnisations

- Le principe général est que tous les arbitres soient indemnisés selon le même barème sans distinction de niveaux de compétences.
(Pour connaître le barème de remboursement, se reporter aux dispositions financières de la saison en cours).
- Les frais de déplacements des arbitres sont calculés sur la distance kilométrique entre leur domicile et le lieu de la compétition.

Article GE 6.7.02 – Dispositions particulières aux Championnats Internationaux

1. Nombre d'arbitres

Idem paragraphe 1 de l'article 6.7.01.

2. Présence des arbitres

Idem paragraphe 2 de l'article 6.7.01.

3. Niveau de compétences des arbitres

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

- Un arbitre international.
- Deux arbitres fédéraux

4. Choix des arbitres

Les arbitres internationaux imposés par les règlements sont désignés exclusivement par la CNJA.

Pour les autres arbitres : idem paragraphe 4 de l'article 6.7.01.

5. Indemnisations

La FFB prend en charge 100 % de la totalité des frais de déplacement, et d'hébergement et de restauration des arbitres internationaux qu'elle impose (1 par billard).

(Pour connaître le barème de remboursement, se reporter aux dispositions financières de la saison en cours).

La totalité des frais des autres arbitres est supportée par le Club organisateur et (ou) la ligue organisatrice.

Article GE 6.7.03 – Prolongations

Par principe, la formule sportive de l'élimination directe indique qu'aucun match ne peut se solder par un match nul.

En cas d'égalité, il sera donc procédé aux prolongations d'une distance égale à 10 % prise sur la phase finale de la discipline jouée.

Avant la 1^{ère} prolongation, une seule pause de 5 minutes doit être proposée par l'arbitre, elle peut ne pas être observée si les deux joueurs sont d'accord pour ne pas la prendre.

Le joueur conserve sa bille du début de la partie pour l'ensemble des prolongations.

1^{ère} prolongation :

- Tirage à la bande pour déterminer celui qui commence la partie (joueur A).
- Pas de limitation de reprises.
- Égalité de reprises (le joueur B a la reprise).
- En cas d'égalité dans cette 1^{ère} prolongation, il est procédé à une 2^{ème} prolongation

2^{ème} prolongation :

- Tirage à la bande pour déterminer celui qui commence la partie (joueur A).
- Une seule reprise.
- le joueur B a la reprise sur le point de départ
- En cas d'égalité dans cette 2^{ème} prolongation, il est procédé à une 3^{ème} prolongation, suivant le même principe que la 2^{ème}, et ainsi de suite jusqu'à détermination du vainqueur.

CHAPITRE VII

DISPOSITIONS CIRCONSTANCIELLES AUX FINALES NATIONALES ET INTERNATIONALES

Article GE 6.7.01 – Dispositions particulières aux Championnats de France

1. Nombre d'arbitres

- Dans tous les cas, il faut trois arbitres par table qui se relaient par roulement.
- À chaque match, deux arbitres sont opérationnels. L'un arbitre, l'autre contrôle la table de marque. Ils permutent à la moitié du match.
- La rotation des arbitres est planifiée par le Directeur de Jeu ou le Directeur de l'arbitrage.
- Cas particulier du Billard Artistique : il faut quatre arbitres par table qui se relaient deux par deux.

2. Présence des arbitres

Les arbitres qui officient lors de la première journée doivent, sauf empêchement, être les mêmes jusqu'à la fin de la compétition. Les phases finales doivent être arbitrées, en priorité, par les arbitres présents depuis le début.

3. Niveau de compétence des arbitres

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

A. Finales des Championnats de France Masters :

- Deux arbitres Fédéraux
- Un arbitre de Ligue probatoire (*).

B. Autres Finales

- Un arbitre Fédéral
- Un arbitre de Ligue probatoire (*).
- Un arbitre de Ligue

C. Artistique

- Deux arbitres Fédéraux
- Deux arbitres assistants

(*) Un arbitre de Ligue probatoire est un arbitre qui a obtenu lors de son examen d'arbitre une note suffisante pour lui permettre d'accéder à l'échelon fédéral.

4. Choix des arbitres

- Les arbitres sont désignés par la commission d'Arbitrage de la Ligue (CAL) parmi le corps arbitral de la Ligue organisatrice.
- Au moins un mois, avant la date de la compétition, le Président de la CAL fait parvenir à la CNJA la liste des arbitres pressentis et retenus, avec l'accord éventuel du Club organisateur.
- La CNJA vérifie et éventuellement complète la liste des arbitres en faisant appel aux corps arbitraux des Ligues voisines en collaboration avec les CAL concernées. La CNJA convoque les arbitres complémentaires et en informe la CAL du club organisateur.

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 marker 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

CHAPITRE IV

DIRECTION D'UNE PARTIE

Voir Article GE 2.2.12 – Directeur de Jeu et Article GE 2.2.13 – Essai des billards

Echauffement :

Les essais du point d'entrée compris, les joueurs ont droit à 5 minutes pour s'exercer avant chaque match.

L'arbitre est tenu de faire respecter ce temps et d'annoncer la dernière minute d'entraînement.

Les joueurs s'entraînent selon leur bon vouloir ; en cas de désaccord, l'ordre de préséance est déterminé par ordre alphabétique.

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

Article GE 6.4.01 – Définition du début de la partie

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

A partir de cet instant, il y a faute si un joueur touche une bille

Article GE 6.4.02 – Tirage à la Bande

1. Placement des billes

La bille rouge est placée sur la mouche haute, les deux autres billes sont placées à 178 mm des grandes bandes à hauteur des mouches basses sur des repères matérialisés sur le tapis.

2. Principe du tirage

- L'arbitre invite les joueurs à effectuer le tirage en annonçant "QUAND VOUS VOULEZ".
- Par une trajectoire directe, la bille de chaque joueur doit toucher une seule fois la bande du haut, et s'arrêter au plus près de la bande du bas (après contact ou non).
- Les billes des deux joueurs doivent avoir touché la bande du haut avant l'immobilisation de l'une d'entre elles.

3. Gain du tirage

Le tirage est gagné par le joueur dont la bille est au plus près de la bande du bas. Si les billes s'arrêtent à égale distance de la bande du bas, l'arbitre fait recommencer le tirage.

4. Fautes éventuelles

Il y a faute et le joueur fautif perd le tirage :

- S'il commet une faute (fausse queue, pas de pied en contact avec le sol, ...)
- Si sa bille heurte la rouge
- Si, dans sa trajectoire, sa bille vient heurter la bille adverse
- S'il n'a pas commencé l'exécution de son tirage, alors que son adversaire a déjà effectué le sien, et dont la bille, après avoir touché la bande du haut, s'est immobilisée.

5. Attribution des billes

- Le joueur qui a gagné le tirage choisit de débiter la partie ou de laisser son adversaire commencer.
- Le joueur qui débute la partie joue avec la bille blanche. Il doit la conserver pendant toute la durée de la partie.

CHAPITRE VI

DISPOSITIONS COMMUNES A TOUS LES CHAMPIONNATS

Article GE 6.6.01 – Choix des arbitres

Les compétitions qualificatives pour les finales de Ligue sont sous la responsabilité des Commissions d'Arbitrage Départementales (CAD) si elles existent. A l'issue de la compétition, la CAD doit communiquer à sa CAL de tutelle la liste des arbitres ayant officié.

Les Commissions d'Arbitrage de Ligue (CAL) choisissent les arbitres des finales de Ligue, des finales de Secteur, des tournois nationaux et des épreuves de qualifications directes aux finales nationales.

Pour les finales nationales, se reporter à l'article GE 6.7.01

Article GE 6.6.02 – Tenue vestimentaire des arbitres

La tenue classique est :

- Chemise noire à manches longues, col ouvert ou cravate noire
- Pantalon noir
- Chaussures et chaussettes noires

Sont admis :

- Polo FFB (manches longues)
- Chemise blanche, gilet noir, nœud papillon noir
- Smoking ou costume noir avec chemise blanche, nœud papillon noir
- Gants blancs

Championnats de France Masters :

- Chemise blanche, nœud papillon noir
- Gilet noir ou veste noire

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

L'arbitre doit porter l'écusson correspondant à sa qualification, sur la poitrine, côté gauche.

Article GE 6.6.03 – Matériel à disposition des arbitres

- Loupe
- Crayon blanc
- Carton blanc rigide
- Piges
- Chiffon
- Planning des séances d'arbitrage et de marquage

Article GE 6.5.03 – Avertissements

- L'arbitre avertit le joueur qui contrevient aux règles de bonne conduite et en réfère au Directeur de Jeu à l'issue de la partie.
- Si un joueur déjà averti se met à nouveau en infraction, l'arbitre doit interrompre la partie, le match étant perdu pour le joueur fautif et fait un rapport à la direction de jeu.
- En cas de comportement ou de faute très grave, l'arbitre peut interrompre la partie même si le joueur fautif n'a pas encore été averti. Aussitôt la partie interrompue l'arbitre en réfère au Directeur de Jeu.

Article GE 6.5.04 – Réclamations

- Les réclamations relatives aux questions d'application des règlements devront être formulées aussi discrètement que possible et au moment où l'erreur présumée viendrait à se produire.
- Si l'arbitre ne donne pas suite à la réclamation, le joueur peut la formuler auprès de la direction de jeu, au plus tard 15 minutes après la fin de la partie, et annoter la feuille de match.
- La direction de jeu, en collaboration avec le Délégué, est tenue d'examiner cette réclamation le jour même. Si la réclamation est justifiée et si l'erreur commise peut avoir influencé le résultat de la partie, la partie est annulée et rejouée dans les plus brefs délais.
- La Commission Sportive et la Commission d'Arbitrage concernées seront informées de toute réclamation par la mention sur la feuille de match.

Article GE 6.5.05 – 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 CAL.

Article GE 6.4.03 – Position de départ

Pour la position de départ, les billes sont placées par l'arbitre de la manière suivante :

- La bille rouge sur la mouche haute.
- La bille jaune ou pointée sur la mouche centrale de la ligne de départ.
- La bille du joueur qui débute la partie est placée, au gré de ce dernier, sur la mouche gauche ou droite de la ligne de départ.

Article GE 6.4.04 – Carambolage de départ

Le carambolage de départ doit être réalisé en heurtant la bille rouge en premier soit directement, soit par les bandes.

Article GE 6.4.05 – Reprise

Lorsque la reprise doit être jouée, les billes sont placées de la manière suivante :

- La bille rouge sur la mouche haute.
- La bille du joueur adverse sur la mouche centrale de la ligne de départ.
- La bille du joueur qui exécute la reprise sur la mouche gauche ou droite de la ligne de départ, au gré de ce dernier.
- Le carambolage doit être réalisé comme pour le point de départ décrit à l'Article GE 6.4.04.

Article GE 6.4.06 – Contrôle de la marque

- L'arbitre doit porter attention au décompte des points et des reprises qui apparaissent sur le tableau de marquage.
- Sur ce tableau de marquage, les reprises sont indiquées chaque fois que le joueur qui a débuté la partie passe la main.
- En cas de différence entre la feuille de match et le tableau de marquage, la feuille de match fait autorité.

Article GE 6.4.07 – Nettoyages

- Seul l'arbitre manipule les billes et, avant d'enlever une bille, il repère rigoureusement sa place à l'aide de piges prévues à cet effet ou d'un crayon à marquer.
- A la demande du joueur ayant la main, mais pour autant qu'il le juge nécessaire, l'arbitre peut à tout moment de la partie, procéder au nettoyage du billard et des billes.
- Si une bille est en contact avec une autre bille ou une bande, elle ne peut être nettoyée. Il en est de même lorsque des billes non en contact sont proches, ne permettant pas ainsi un repérage ou un remplacement facile.
- Le joueur ayant la main pour la reprise a le choix de faire nettoyer ou non les billes.

1. Principe de l'annonce et de validation d'un point

- L'arbitre annonce à haute et intelligible voix le carambolage dès sa réalisation. Toutefois, le point n'est définitivement validé que lorsque les 3 billes sont immobiles et qu'aucune faute n'a été commise.
- Si l'arbitre a accordé injustement un point, il a le droit de revenir sur sa décision, à la condition toutefois 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 (éventuellement "ZERO POINT").
- L'annonce est suivie de "REPRISE" lorsque le joueur qui a débuté la partie passe la main.
- Le marqueur doit suivre le déroulement de la partie pour donner, si besoin, quitus à l'arbitre de table

2. Annonces multiples

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

- Le nombre de points réussis.
- L'annonce "POUR..."
- La position des billes par rapport aux zones réglementées.
- Éventuellement, le "CONTACT" de la bille du joueur avec une autre bille ou la bande.

3. Annonce d'une faute

L'arbitre doit annoncer "FAUTE" au moment précis où la faute est commise et préciser, pour le joueur comme pour le public, la nature de la faute.

4. Annonce dans les zones réglementées

- Dans les modes de jeu comportant des zones réglementées, l'arbitre annonce à haute voix la position des billes "A CHEVAL", "ENTREE" ou "DEDANS".
- Nota : Si l'arbitre constate que de toute évidence, l'annonce de la position n'aura pas d'incidence sur la poursuite du jeu, il peut s'en abstenir.
- Une bille située exactement sur une ligne est jugée au désavantage du joueur.
- Pour les jeux de Cadre avec ancre, l'annonce d'une position dans une ancre est toujours précédée de l'annonce du cadre.

Cadre à deux coups:

Au Cadre à 2 coups les annonces possibles sont les suivantes (12 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

Cadre à un coup:

Au Cadre à 1 coup les annonces possibles sont les suivantes (6 possibles) :

à cheval	Dedans
à cheval partout	dedans et à cheval
à cheval et dedans	dedans partout

5. Décompte final

- Sur indication du marqueur (annonce obligatoire et à haute voix), l'arbitre répète l'annonce et avertit le joueur lorsqu'il jouera pour 5, 4, 3, 2 ou 1 point.
- Lorsque l'un des joueurs reprend la main, et avant qu'il n'ait joué, l'annonce pour X point(s) ne sera pas répétée.
- Aux parties par 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 revu.
- Si l'arbitre annonce pour 1 et valide le dernier point, le joueur est crédité de la totalité des points de la partie même s'il y a erreur de marque.

CHAPITRE V

DISPOSITIONS COMPLEMENTAIRES

Article GE 6.5.01 – Autorité

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

- L'arbitre doit veiller à ce que les joueurs aient une tenue correcte et loyale et à ce qu'ils s'abstiennent de tout geste de nature à gêner l'adversaire.
- L'arbitre doit veiller à ce que le joueur n'ayant pas la main reste assis sur la chaise prévue à cet effet.
- A l'exception des questions d'application des règlements, les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel.
- A tous moments de la partie, seul l'arbitre est autorisé à toucher les billes (nettoyage, remplacement).

En cas de doute sur une décision de l'arbitre ou si l'arbitre commet une erreur, le joueur ayant la main a le droit de demander de réexaminer la situation si elle est toujours présente.

- L'intervention doit être aussi discrète que possible.
- L'arbitre ne réexaminera la situation qu'une seule fois.
- Si l'arbitre estime que la demande est destinée à gêner l'adversaire ou si son intervention est répétitive, il peut avertir le joueur.

Le marqueur n'est autorisé à intervenir discrètement que dans les cas suivants :

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

Le joueur n'ayant pas la main ne peut intervenir auprès du marqueur que dans les cas précisés ci dessus. L'intervention sera aussi discrète que possible.

- Si la demande est destinée à gêner l'adversaire, l'arbitre peut avertir le joueur.

Article GE 6.5.02 – Comportement de l'arbitre vis à vis des joueurs

- L'arbitre ne doit manifester aucun sentiment (hochement de tête, applaudissement, gestes divers, etc....).
- A la demande du joueur, l'arbitre est tenu de lui indiquer quelle est sa bille, et ce, à tout moment de la partie.
- L'arbitre est tenu d'annoncer la position des billes dans les zones réglementées.
- 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).
- Rappel : l'arbitre n'accorde la main à l'adversaire que lorsque les billes sont immobiles (Article GE 6.4.20)

Article GE 6.4.17 – Billes indûment déplacées

- Si après avoir manqué un carambolage ou commis une faute, le joueur passant la main touche une ou plusieurs billes, intentionnellement ou non, l'arbitre replace celles touchées le plus près possible de l'endroit où elles devraient normalement se situer.

Si un joueur commet une faute et continue à jouer avant que l'arbitre n'ait eu la possibilité ou le temps de l'annoncer, et, par conséquent de l'empêcher de continuer à jouer, l'arbitre doit procéder comme si le joueur fautif avait passé la main. Il replace donc les billes le plus près possible de la position où elles se trouvaient au moment de la faute.

Article GE 6.4.18 – Erreur de bille

Si, à la reprise ou en cours de série, l'arbitre constate que le joueur n'a pas joué avec sa bille, la main passe immédiatement. Les billes restent en place et l'adversaire reprend sa bille. Le nombre de carambolages effectués avant le constat de la faute reste acquis.

Article GE 6.4.19 – Faute non imputable au joueur

- Une faute provoquée par une tierce personne ou par un élément extérieur, n'est pas imputable au joueur. Si, de ce fait, les billes ont été déplacées, elles doivent être remises, autant que possible, dans la position où elles se trouvaient avant l'incident.
- Le joueur n'est pas responsable d'un mauvais placement des billes par l'arbitre. En conséquence, suite au constat de l'inversion de billes, l'arbitre doit arrêter le joueur, intervenir les billes, et laisser ensuite le joueur continuer sa série.

Article GE 6.4.20 – Changement de main

L'arbitre n'accorde la main à l'adversaire que lorsque les 3 billes sont immobiles. Il doit donc au besoin arrêter le joueur prenant la main et qui s'apprêtait à jouer en lui masquant sa bille avec la main.

Article GE 6.4.21 – Râteau

L'utilisation du râteau (accessoire obligatoire mis à disposition par l'organisateur) est permise.

Le joueur doit au minimum avoir la main posée sur celui-ci

Les queues longues ou télescopiques sont tolérées.

6. Limitation en reprises

- Pour les parties avec limitation de reprises, l'arbitre annonce " DERNIERE REPRISE » avant que le joueur ayant débuté la partie ne joue.
- Il y a remise sur mouches pour le joueur qui a la reprise lors de la dernière reprise.

Article GE 6.4.09 – Remise sur mouches de billes collées ou sautées

- Sauf aux parties par 3 Bandes, les billes sont remises sur mouches comme pour la reprise (Article GE 6.4.05). Le point doit être réalisé comme pour la position de départ décrite à l'article GE.6.4.04, ceci sur tous les formats de billard.
- Lors de ces remises sur mouches, l'arbitre s'assure que le joueur conserve bien sa bille.
- Dans tous les cas, l'arbitre est tenu responsable d'un mauvais placement des billes (Article GE 6.4.19).

Remise sur mouches aux 3 Bandes

Aux parties par 3 Bandes, seules sont remises sur mouches les billes en contact ou sorties de la manière suivante:

- La rouge est placée sur la mouche haute.
- La bille du joueur qui va jouer est placée sur la mouche centrale de la ligne de départ.
- La bille du joueur adverse est placée sur la mouche du milieu du billard.
- Si une bille doit être mise sur une mouche occupée par une autre bille, elle sera mise sur la mouche correspondant à celle de la bille occupante.

Article GE 6.4.10 – Billes en contact

Lorsque la bille du joueur ayant la main est en contact avec une autre bille, le droit du joueur est différent selon le mode de jeu.

1. PARTIE LIBRE

- Sur billard de match, les billes sont remises sur mouches.
 - Sur billard de demi match ou de petit format, les règles des jeux de Cadre s'appliquent.
 - Le point doit être réalisé comme pour la position de départ, décrit à l'Article GE 6.4.04, ceci sur tous les formats de billard.
- Particularité : pour les Cadets et les Juniors qui jouent aux grands coins dès les Qualifications, la remise sur mouches est obligatoire en cas de contact même sur billard de demi match ou petit format.

2. PARTIE AU CADRE

Le joueur peut :

- faire remettre les billes sur mouches
- jouer sur la bille qui n'est pas en contact
- jouer par bande avant
- jouer par un massé détaché
- dans ces 3 derniers cas, la bille en contact ne doit pas bouger au départ de la bille du joueur mais il n'y a pas faute si la bille en contact bouge du fait qu'elle perd son point d'appui offert par la bille du joueur
- sur un massé détaché, la bille en contact peut être carambolée en premier après le détaché sans faire faute.

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 queue. Il y a queueutage 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.

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.

Article GE 6.4.14 – Interruption de la partie

1. Pause

Dans chaque partie, une pause est prévue en son milieu. Elle est proposée par l'arbitre et dure 5 minutes. Elle peut ne pas être observée si les deux joueurs sont d'accord pour ne pas la prendre.

Elle peut également être prise par l'arbitre, en même temps que les joueurs ou seul, s'il est l'unique arbitre du match. La pause de l'arbitre ne peut être refusée par les joueurs. Avant de s'absenter, l'arbitre doit repérer la position des billes

- Le milieu de partie est atteint lorsque, après une série, le score de l'un des joueurs est d'au moins la moitié de la distance de jeu.
- Le milieu de partie atteint, et une fois la série terminée (qu'il y ait la reprise à effectuer ou non), l'arbitre ordonne la pause.
- Dans les parties avec limitation de reprises, le milieu de la partie se situe lorsque le nombre de reprises jouées par le premier joueur a atteint la moitié de la limitation.
- Passé ce milieu de partie, aucune pause ne peut être accordée.
- Dans le cas d'une partie en 2 manches gagnantes, une pause de 5 minutes a lieu après la deuxième manche.
- Dans le cas d'une partie en 3 manches gagnantes, une pause de 5 minutes a lieu après la deuxième manche et après la quatrième manche (s'il y en a une cinquième).

2. Abandon provisoire du jeu

Un joueur qui quitte l'aire de jeu pendant un match sans l'accord de l'arbitre perd la partie. Le cas de force majeure est laissé à l'appréciation de l'arbitre.

Article GE 6.4.15 – Limitation de temps

Cas général :

- Le joueur dispose de 30 secondes pour commencer l'exécution de son point. Lorsqu'il y a changement de joueur, ce temps est décompté à partir du moment où son adversaire a regagné sa place.
- Si ce délai est dépassé, l'arbitre doit lui annoncer « 15 SECONDES ».
- Si, à l'issue de ce nouveau délai, il n'a toujours pas joué, l'arbitre doit annoncer « FAUTE: DEPASSEMENT DE TEMPS » et la main passe.

Spécificité pour le 3-Bandes, dans le cadre des principaux tournois nationaux de la Finale du Championnat de France Masters, et toutes les rencontres en Top Ligue

Un dispositif d'affichage validé par la FFB appliquera la limitation du temps de jeu selon les conditions suivantes :

Limitation du temps d'exécution fixé à 45 secondes

- après 30 secondes : avertissement du temps par un système lumineux
- au terme des 45 secondes : signal sonore de fin d'exécution. Il y a alors faute et les billes sont remises sur mouche pour l'adversaire

Deux "Time-Out" par parties sont possibles. Le "Time-Out" peut être demandé à tout moment pendant les 45 premières secondes, la nouvelle limite totale de temps s'élève alors à 90 secondes.

Article GE 6.4.16 – Fautes non constatées

Toute faute non constatée par l'arbitre ne peut être sanctionnée et le carambolage reste acquis, le joueur conservant la main. Celui-ci 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.

Les règles d'arbitrage 5 Quilles

(extraites du code sportif)



LES REGLES D'ARBITRAGE BILLARD 5QUILLES (EXTRAIT DU LIVRET 5QUILLES)

Sommaire

D – LES REGLES	2
ARTICLE 5Q 5.6.20 – QUILLES.....	2
ARTICLE 5Q 5.6.21 – BUT DU JEU	2
ARTICLE 5Q 5.6.22 – POSITION DE DEPART, REPERAGE DES MOUCHES, LIGNES DE POSITIONS, ZONE DES PIEDS	3
ARTICLE 5Q 5.6.23 – LE MATCH.....	6
ARTICLE 5Q 5.6.24 – ATTRIBUTION DES POINTS	7
ARTICLE 5Q 5.6.25 – RENVERSEMENT DES QUILLES.....	7
ARTICLE 5Q 5.6.26 – BILLES EN CONTACT.....	8
ARTICLE 5Q 5.6.27 – BILLE SAUTANT HORS DU BILLARD	9
ARTICLE 5Q 5.6.28 – “BILLE LIBRE”	9
ARTICLE 5Q 5.6.29 – LES FAUTES	10
ARTICLE 5Q 5.6.30 – POINTS DE MATCH ET DE SET	11
ARTICLE 5Q 5.6.31 – CLASSEMENT	12
ARTICLE 5Q 5.6.32 – DISPOSITIONS PARTICULIERES	12

Code du sportif

Tout sportif, débutant ou champion, s’engage à :

1. Se conformer aux règles du jeu
2. Respecter les décisions de l’arbitre
3. Respecter adversaires et partenaires
4. Refuser toute forme de violence et de tricherie
5. Etre maître de soi en toutes circonstances
6. Etre loyal dans le sport et la vie
7. Etre exemplaire, tolérant et généreux

B - Jeu des 9 quilles ou "Goriziana"

Règles générales

1. Tous les articles concernant le « 5 quilles » sont applicables pour le jeu de la "Goriziana", à l'exclusion de la valeur des quilles et de la bille rouge.
2. Au jeu de la "Goriziana", on entend par tir indirect : le fait que la bille de jeu touche une bande au moins, avant de toucher la bille adverse.

Sur un tir indirect, tous les points réalisés dans l'action de jeu sont comptabilisés au double de leur valeur.
3. Lorsque la bille de jeu est en contact avec la bande, pour réaliser un tir indirect, il faut que cette bille de jeu touche une autre bande avant de toucher la bille adverse, ou la même bande en effectuant un massé.
4. Si, sur un tir "bille libre", la bille de jeu touche, par calcul ou par erreur du joueur, une bande dans la moitié inférieure du billard, qu'ensuite elle touche la bille adverse, et que des points soient ainsi réalisés, le tir ne sera pas considéré comme indirect, est les points ne seront pas doublés.
5. Lors de tirs indirects, seuls les points de bille rouge et de quilles peuvent être doublés, et non les points de pénalités consécutifs à une faute. De même, lors d'un coup régulier, les points donnés à l'adversaire sont doublés, si le tir était indirect.

Valeur des quilles

Au jeu de la "Goriziana", les quilles ont les valeurs suivantes :

- a. quilles latérales extérieures : 2 points chacune
- b. quilles latérales internes : 8 points chacune
- c. quille rouge centrale abattue avec une ou plusieurs quilles latérales : 10 points
- d. quille rouge centrale abattue seule, même si le château de quilles est incomplet : 30 points

Bille rouge

1. La bille rouge a une valeur unique de 6 points, qu'elle soit carambolée avec la bille de jeu ou la bille adverse.
2. Quand la bille rouge est touchée suite à un tir indirect, cette valeur est doublée.

Pour réaliser les points de bille rouge, le contact des billes suffit, sans obligation de mouvement pour cette bille rouge, sauf dans le cas évoqué à l'alinéa suivant.
3. Lorsque la bille adverse est en contact avec la bille rouge, les points de bille rouge ne sont attribués que lorsque cette dernière a bougé.
4. Lorsque la bille de jeu est en contact avec la bille rouge, le coup est considéré comme régulier à condition que la bille rouge ne bouge pas.

Dans ce même cas, si le tir est effectué en opposition de direction à l'appui et que la bille rouge bouge conséquemment au fait qu'elle perd son point d'appui avec la bille joueuse, le coup est considéré comme régulier.

Points de pénalité

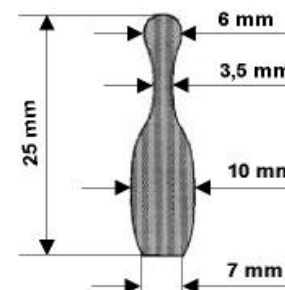
1. Si la bille de tir touche la bille rouge avant la bille adverse, le joueur est pénalisé de deux points auxquels s'ajoutent les deux points de faute et les éventuels points de quilles.
2. Lors d'un tir fautif, si la bille de jeu a au préalable touché plusieurs bandes, la valeur des points de quilles ou bille rouge n'est pas doublée.

D – LES REGLES

Article 5Q 5.6.20 – Quilles

Les quilles sont au nombre de cinq. Quatre de ces quilles sont blanches (ou jaunes) et celle placée au centre est rouge. Elles sont toutes de forme et dimensions identiques.

Les quilles ont une hauteur est de 25 mm. Le diamètre est de 6 mm à la tête, de 10 mm à l'endroit le plus large et de 7 mm à la base.



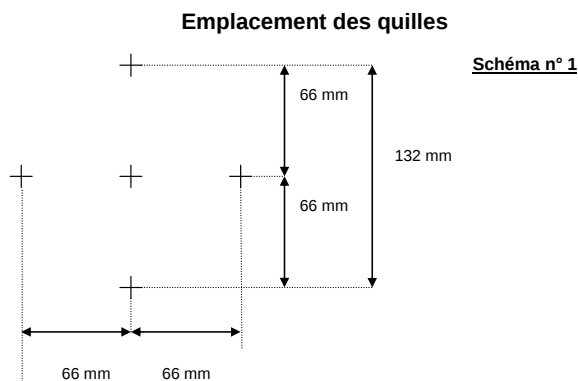
Article 5Q 5.6.21 – But du jeu

1. Le joueur qui, le premier, atteint la distance fixée remporte le match. Si lors du dernier coup, la distance est dépassée, le nombre total des points est ramené à cette distance.
La distance à atteindre peut être, soit une distance unique, soit plusieurs sets en nombre impair.
2. Les joueurs jouent alternativement, chacun jouant un seul coup.
3. Un joueur est crédité de points lorsque le coup est régulier et que des points ont été réalisés. Le joueur commettant une faute est frappé de points de faute, lesquels sont autant de points attribués à son adversaire.
4. Le coup est régulier et rapporte des points à son exécutant :
 - a) lorsque la bille de jeu touche la bille de l'adversaire, et que cette dernière renverse une/des quilles.
 - b) lorsque la bille de jeu touche la bille de l'adversaire puis la bille rouge, et que l'une ou/et l'autre de ces deux dernières, renverse(nt) une/des quilles.
 - c) lorsque la bille de jeu touche la bille de l'adversaire, laquelle touche ensuite la bille rouge et que l'une ou/et l'autre de ces deux dernières renverse(nt) une/des quilles.
 - d) lorsque la bille de jeu touche la bille de l'adversaire, puis la bille rouge, laquelle est également touchée par la bille de l'adversaire et que la bille de l'adversaire et/ou la bille rouge renversent une/des quilles.
 - e) lorsque la bille de jeu touche la bille de l'adversaire puis la bille rouge.

- f) lorsque la bille de jeu touche la bille de l'adversaire et que celle-ci touche ensuite la bille rouge.
 - g) lorsque la bille de jeu touche la bille de l'adversaire puis la bille rouge, et que dans le même coup la bille de l'adversaire touche également la bille rouge.
5. Le coup est régulier mais ne procure aucun point, lorsque dans l'exécution du coup, la bille de jeu ne touche que la bille de l'adversaire et qu'ensuite, aucune de ces deux billes ne touche la bille rouge, et qu'aucune quille ne soit renversée (au sens de l'article 5Q.5.3.06).
 6. Le coup n'est pas régulier et entraîne des points de faute à son exécutant, qui sont autant de points attribués à l'adversaire :
 - a) si sa bille de jeu ne touche pas la bille de l'adversaire.
 - b) si avant de toucher la bille de l'adversaire, sa bille de jeu touche la bille rouge et/ou renverse une/des quilles, ou déplace une/des quilles hors de l'emplacement de sa/leur base, tracé sur le tapis.
 - c) s'il joue avec la bille de l'adversaire.
 - d) s'il commet l'une ou l'autre des fautes citées à l'article 5Q 5.3.10, que des points aient été réalisés ou non lors du coup fautif.

Article 5Q 5.6.22 – Position de départ, repérage des mouches, lignes de positions, zone des pieds

1. Les billes et les quilles sont placées par l'arbitre dans les positions suivantes :
 - a) la bille blanche du joueur devant exécuter le coup de départ librement dans la partie inférieure du billard.
 - b) la bille de l'adversaire, jaune, sur la mouche haute, près de la petite bande supérieure du billard.
 - c) la bille rouge sur la mouche mi haute, au milieu de la partie supérieure du billard.
 - d) Les quilles sont placées au milieu du billard, la rouge exactement au centre, les blanches (ou jaunes) selon le schéma n° 1 ci-dessous, c'est-à-dire : 2 sur la ligne médiane de part et d'autre de la quille rouge, 2 sur l'axe vertical également de part et d'autre de la quille rouge.



Article 5Q 5.6.31 – Classement

Poules

En cas d'égalité de points de match au classement final, on procède comme suit :

1. En cas d'égalité entre deux joueurs, c'est le résultat de la rencontre directe si elle a eu lieu qui les départage.
2. En cas d'égalité entre trois joueurs, celui qui a battu les deux autres est classé en tête. Si les trois joueurs se trouvent dans une situation identique, à savoir qu'ils se sont battus entre eux, le joueur possédant le plus de points de set, sur tous les matchs joués, est classé en tête. Si deux joueurs se trouvent à égalité de points de set, ils sont départagés selon le paragraphe 1 ci-dessus. Si les trois joueurs sont à égalité de points de set, on retient dans l'ordre la meilleure moyenne générale, puis la meilleure moyenne particulière. Celui qui a été battu par les deux autres est classé en queue.
3. Si plus de trois joueurs sont à égalité, celui qui a battu tous les autres est classé en tête.
4. Si aucun des joueurs n'a battu tous les autres, on procède par élimination, en appliquant les dispositions ci-dessus.
5. Une fois le premier joueur désigné selon les paragraphes 2 et 3 ci-dessus, les autres joueurs sont ensuite départagés selon le paragraphe 1 du présent article.
6. S'il y a égalité de moyenne générale, selon le paragraphe 2 ci-dessus, on retient dans l'ordre, la meilleure moyenne générale sur tous les matchs joués, la meilleure moyenne particulière, la deuxième moyenne particulière si nécessaire, etc...

On applique par analogie les dispositions ci-dessus pour l'établissement du classement intermédiaire, ainsi que pour l'établissement du classement final des poules éliminatoires.

Article 5Q 5.6.32 – Dispositions particulières

A - Partie en équipes de deux joueurs : le jeu en "double"

1. Les règles du 5 quilles sont applicables dans leur intégralité.
2. L'équipe désigne librement le joueur qui va commencer la partie.
3. Durant la partie, le changement de joueur au sein d'une équipe, intervient uniquement lorsque l'adversaire exécutant le tir précédent, réalise des points pour sa propre équipe. Si un joueur ne réalise aucun point, ou donne des points à l'équipe adverse sans commettre de faute, on ne procède pas à un changement de joueur dans l'équipe jouant ensuite.
4. Lorsqu'un joueur commet une faute ou donne des points à l'équipe adverse sans commettre de faute, son coéquipier doit le remplacer au prochain tour de jeu, quand bien même l'équipe adverse n'a réalisé aucun point précédemment.
5. Après le tir de départ, qu'il soit réalisé des points ou non, l'équipe adverse fait jouer le joueur de son choix.
6. Les coéquipiers peuvent se conseiller librement sur le choix du tir à effectuer, de façon uniquement théorique et orale, sans indication pratique, notamment en touchant la table de la main ou avec un instrument quelconque.
7. Lorsque le joueur est en position d'exécution d'un coup, son coéquipier ne doit plus intervenir.
8. Si une équipe contrevient à l'un des points 6 et 7 du présent article, l'arbitre de la rencontre avertit les joueurs de cette équipe. En cas de récidive, il peut en référer au Directeur de Jeu, qui est habilité à prononcer une éventuelle disqualification de l'équipe.
9. L'inversion de joueur est retenue comme étant une faute donnant lieu à une pénalité de 2 points, auxquels s'ajoutent, les éventuels points réalisés sur le coup. L'adversaire bénéficie d'une "bille libre".

- m) Si la bille de jeu saute par dessus les quilles et/ou la bille rouge avant d'avoir touché la bille de l'adversaire (indiqué par "saut de bille").

SAUT DE LA BILLE



Coup non valable



Coup valable

- n) Si le joueur, exception faite de l'attaque de sa bille pour l'exécution du coup, touche l'une ou les deux autres billes, ou une ou des quilles, avec la queue de billard, la main ou un objet quelconque (indiqué par "touché").

- o) Si le joueur queueute (indiqué par "queueuté").

Il y a «queueutage» :

- lorsque le procédé entre plusieurs fois en contact avec la bille en mouvement.
- lorsque le procédé est encore en contact avec la bille de jeu au moment où celle-ci rencontre la bille adverse ou la bande.

4. Faute non imputable au joueur

Toute faute provoquée par une tierce personne, arbitre compris, entraînant un déplacement involontaire des billes ou des quilles, n'est pas imputable au joueur.

Dans ce cas, les quilles sont remises en place et les billes sont replacées par l'arbitre aussi exactement que possible dans la position qu'elles occupaient ou auraient occupé. Si cela est impossible à déterminer, alors l'arbitre peut décider de les replacer dans la position initiale du coup de départ.

2. Le joueur qui commence la partie, utilise la bille blanche, qu'il place à son gré, en se servant uniquement de sa queue de billard (la flèche, non le procédé), dans la moitié inférieure du billard, aucune partie de cette bille ne devant dépasser la ligne médiane du billard.
3. Après avoir défini l'emplacement de sa bille, le joueur doit la jouer de telle sorte qu'elle touche la bille de l'adversaire.
4. La bille jaune est la bille de jeu attribuée au joueur adverse, qui la conserve durant toute la rencontre.
5. Lors de l'exécution du tir de départ, le joueur doit avoir au moins un pied en contact avec le sol, totalement à l'intérieur des lignes tracées à cet effet.

Comme indiqué sur le schéma n° 2 ci-dessous :

- Ces lignes sont tracées sur le sol ou repérées par l'apposition d'une bande autocollante,
- Les emplacements des mouches et les lignes de positions sont tracés au crayon ou à l'encre, le plus finement possible.

REPERAGE DES MOUCHES, LIGNES DE POSITIONS

(Voir schéma n° 2, ci-après)

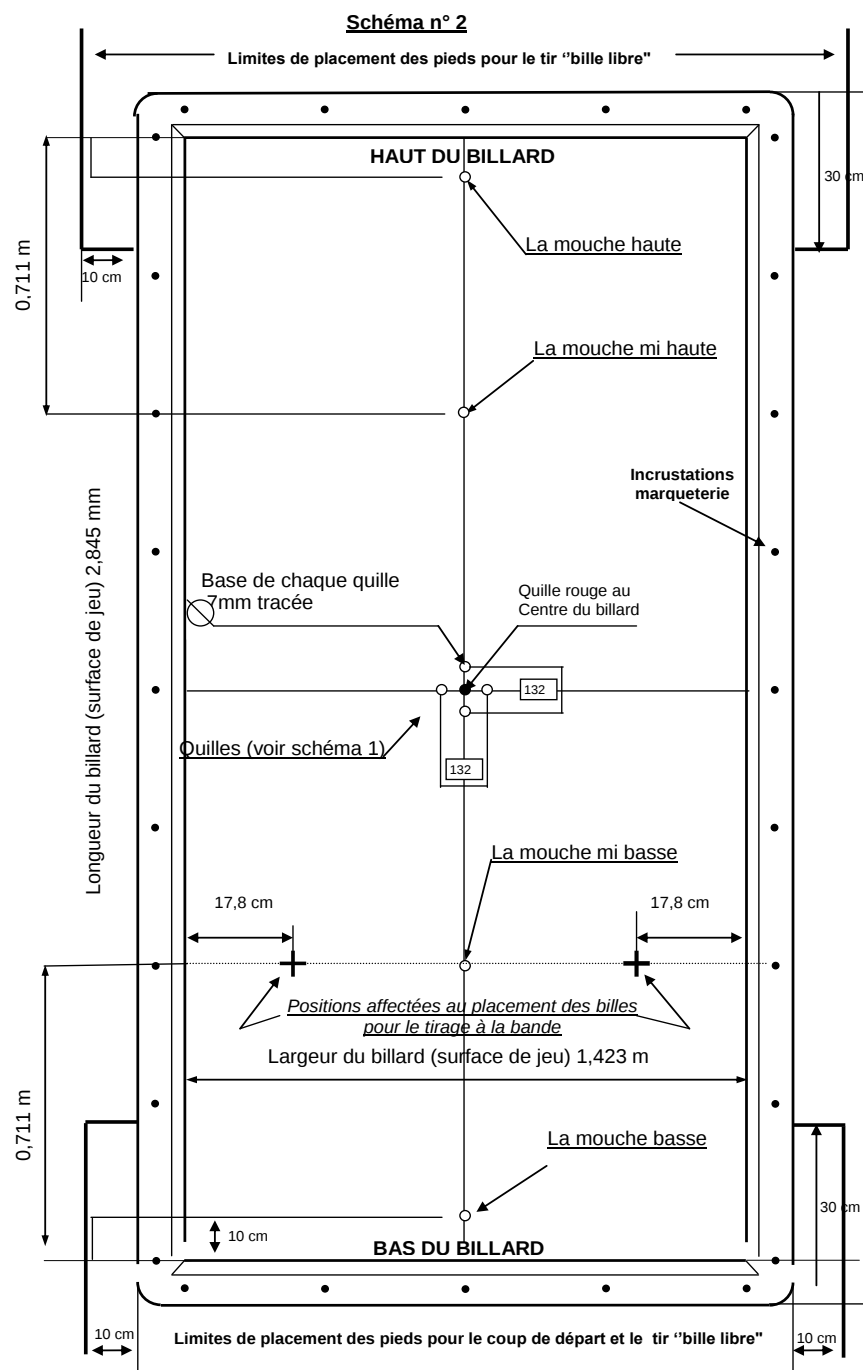
Article 5Q 5.6.30 – Points de match et de set

1. Dans le cas d'un match en 2 sets gagnants, les points de match et de set sont attribués comme suit :

- | | | | |
|----|---------|----------------------------|--|
| a. | 2 à 0 = | au vainqueur
au perdant | 2 points de match et 3 points de set
0 point de match et 0 point de set |
| b. | 2 à 1 = | au vainqueur
au perdant | 2 points de match et 2 points de set
0 point de match et 1 point de set |

2. Dans le cas d'un match en 3 sets gagnants, les points de match et de set sont attribués comme suit :

- | | | | |
|----|---------|----------------------------|---|
| a. | 3 à 0 = | au vainqueur
au perdant | 2 points de match et 5 points de set
0 point de match et 0 point de set |
| b. | 3 à 1 = | au vainqueur
au perdant | 2 points de match et 4 points de set
0 point de match et 1 point de set |
| c. | 3 à 2 = | au vainqueur
au perdant | 2 points de match et 3 points de set
0 point de match et 2 points de set |



Article 5Q 5.6.29 – Les fautes

- Une faute (ou plusieurs, simultanément), au sens du paragraphe 3 du présent article, commise lors de l'exécution d'un coup, provoque deux points de pénalité attribués à l'adversaire, indépendamment des autres points (bille rouge et/ou quilles) qui pourraient être réalisés lors de l'exécution de ce même coup. Dans ce cas, le total des points obtenus est attribué à l'adversaire.
Exemple: si lors de l'exécution d'un coup, le joueur commet : une faute de pied, une fausse queue ou une inversion de bille, il est pénalisé de deux points pour faute. Viennent se rajouter le cas échéant, 2 points si la bille rouge est touchée, et les points de quilles éventuels.
- Il y a pénalité des seuls points de quilles et/ou de carambole ou de casin, si la bille de jeu, après avoir touché régulièrement la bille adverse, renverse ou déplace hors de sa base une/des quilles (indiqué par "quilles").
- Il y a faute, avec tir "bille libre" pour le joueur adverse, dans les cas mentionnés ci-dessous. Toutes ces fautes entraînent une pénalité de 2 points, plus éventuellement les points de quilles et/ou de "bille rouge" occasionnés dans l'exécution du même coup :
 - Si l'arbitre constate que le joueur ne joue pas avec sa bille (indiqué par "mauvaise bille").
 - Si la bille de jeu touche la bille rouge avant d'avoir touché la bille de l'adversaire (indiqué par "bille rouge"). La pénalité de "bille rouge" est de 2 points et vient se rajouter à toutes autres fautes.
 - Si la bille de jeu renverse ou déplace hors de sa base tracée sur le tapis, une ou plusieurs quilles avant d'avoir touché la bille de l'adversaire (indiqué par "quilles").
 - Si la bille de jeu ne touche pas la bille de l'adversaire (indiqué par "bille adverse").
 - Si dans l'exécution du coup, une ou plusieurs billes sautent hors du billard (indiqué par "bille dehors"). La pénalité de 2 points est applicable sans distinction du nombre de billes précipitées hors du billard.
 - Si le joueur joue avant que les trois billes se soient immobilisées (indiqué par "billes en mouvement").
 - Si le joueur fait usage, dans l'exécution d'un coup, d'une partie quelconque de la queue autre que le procédé (indiqué par "procédé").
 - Si le joueur, dans l'attaque de sa bille, la touche plus d'une fois (indiqué par "touché").
 - Si le joueur touche ou déplace une bille de la main pour enlever un corps étranger qui y adhère, au lieu de demander à l'arbitre de le faire (indiqué par "touché").
 - Si le joueur déplace une bille ou une quille par contact direct ou indirect sans que ce déplacement soit la conséquence directe de l'exécution du coup (indiqué par "touché").
 - Si la bille de jeu est en contact avec la bille adverse ou une bande et qu'il joue directement cette bille adverse ou cette bande, sans jouer de manière détachée (indiqué par "bille en contact").
 - Si au moment de l'exécution d'un coup, le joueur ne touche pas le sol avec un pied au moins, ou si, lors du coup de départ ou d'un tir "bille libre", il débordé des limites fixées avec tout ou partie du pied (indiqué par "pied").

Article 5Q 5.6.27 – Bille sautant hors du billard

1. Une bille est considérée comme étant en dehors des limites du billard, dès qu'elle a touché la matière (marqueterie) de l'encadrement, et a fortiori, dès qu'elle tombe hors du billard.
2. Le fait de précipiter une/des billes hors du billard, lors de l'exécution d'un coup, constitue une faute sanctionnée de 2 points attribués à l'adversaire, celui-ci bénéficiant d'une "bille libre".
3. Lorsqu'une ou plusieurs billes sont précipitées hors du billard, elle/elles est/sont remise(s) en place par l'arbitre, pour un tir "bille libre", comme suit :
 - a) Si la bille qui sort du billard est celle du joueur qui vient de jouer, elle est placée par l'arbitre sur la mouche haute dans le haut du billard. La bille du joueur adverse est mise à disposition dans la partie médiane opposée pour exécuter le tir "bille libre".
Si la mouche devant recevoir cette bille est occupée totalement ou partiellement par la bille rouge, la bille est placée à l'opposé, sur la mouche basse, et la bille du joueur exécutant le tir "bille libre", remise à disposition du joueur par l'arbitre, dans la moitié médiane opposée.
 - b) Si la bille qui sort du billard est celle de l'adversaire, elle est placée par l'arbitre, pour un tir "bille libre", dans la partie médiane du billard, opposée à celle où se trouve la bille du joueur qui vient d'exécuter le coup fautif.
 - c) Si la bille qui sort du billard est la bille rouge, elle est remise en place par l'arbitre, à sa position initiale de départ sur la mouche mi-haute. Si cette mouche est occupée totalement ou partiellement par la bille du joueur venant de commettre la faute, ces deux billes sont mises à leur emplacement du point de départ. L'arbitre met à disposition la bille du joueur adverse, pour un tir "bille libre".
 - d) Pour l'exécution des paragraphes a), b) et c) ci-dessus, le joueur adverse à celui venant de commettre la faute, bénéficie également des possibilités de l'article 5Q 5.6.28 § 5 concernant le tir "bille libre".

Article 5Q 5.6.28 – "Bille libre"

1. Lorsqu'une faute, selon l'article 5Q 5.6.29 §3, a été commise, le joueur adverse bénéficie d'une position appelée tir "bille libre".
2. Après l'annonce de la faute, l'arbitre dispose la bille du joueur adverse dans la partie du billard opposée à celle où se trouve la bille du joueur fautif.
3. Le joueur bénéficiant du tir "bille libre", à l'aide de sa queue de billard (la flèche et non le procédé), positionne sa bille librement, après que l'arbitre lui ait mis à disposition dans la partie de billard attribuée, aucune partie de la bille ne devant dépasser la ligne médiane du billard.
4. Après une faute, si l'arbitre juge que la bille du joueur venant de commettre cette faute se trouve exactement à cheval sur la ligne médiane, il laisse le choix de la partie de billard qui convient le mieux au joueur adverse bénéficiant du tir "bille libre".
5. Le joueur bénéficiant du tir "bille libre", a le libre choix soit de le jouer sur la position obtenue selon les dispositions ci-dessus, soit de demander à l'arbitre de placer la bille de l'adversaire sur la mouche haute de départ. Si cette position est occupée par la bille rouge, alors la bille de l'adversaire est placée sur la mouche basse, la bille de jeu étant placée dans la moitié de billard opposée.
6. Lors de l'exécution du tir "bille libre", le joueur doit avoir au moins un pied en contact avec le sol, totalement à l'intérieur des limites tracées à cet effet.

6. 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.
7. Quel que soit le mécanisme du match, les joueurs conservent la même bille pour toute la durée du match.
8. Il est interdit au joueur de faire des points de repères visibles sur la surface de jeu, la bande ou l'encadrement.

Article 5Q 5.6.23 – Le match

1. Tirage à la bande

L'arbitre place les deux billes de jeu sur la ligne de départ, de part et d'autre de la mouche mi basse, à l'emplacement tracé à 17,8 cm de chaque grande bande et la bille rouge sur la mouche mi haute. Il place également les quilles au milieu du billard. Le tirage à la bande s'effectue à l'invitation de l'arbitre.

Sous peine de perdre ce tirage :

- Le joueur ayant un temps de retard au moment du coup, doit avoir joué avant que la bille de l'adversaire se soit immobilisée.

- La bille ne doit toucher la petite bande supérieure qu'une seule fois.

- La bille ne doit pas toucher la grande bande.

Le joueur dont la bille s'arrête le plus près de la petite bande du bas, qu'elle la touche ou non, a le choix de débiter la partie ou de laisser commencer son adversaire.

2. Début du match

Le match commence à l'invitation de l'arbitre, qui a placé les billes pour l'exécution du coup de départ.

3. Pause en cours de match

Une pause de 5 minutes est effectuée au milieu du match.

Est considéré comme milieu du match le moment où un joueur, à la fin de sa reprise, atteint ou dépasse la moitié de la distance fixée.

La pause n'est toutefois effectuée que si le match a duré 45 minutes au moins, lorsqu'un joueur a atteint la moitié de la distance et qu'à cet instant il n'a pas atteint les 3/4 de celle-ci.

Dans le cas d'un match en 2 sets gagnants, la pause ne peut avoir lieu qu'après le deuxième set. Dans le cas d'un match en 3 sets gagnants, une pause peut avoir lieu après le deuxième set et/ou le quatrième set.

4. Indication de la bille

Sur demande du joueur, l'arbitre est tenu de lui indiquer quelle est sa bille.

5. Limite de temps

Le joueur dispose d'un temps maximum de 40 secondes pour exécuter un tir. Le temps court dès l'instant que les billes se sont immobilisées après le coup précédent et que l'arbitre a terminé la remise en place éventuelle des quilles et/ou des billes.

Si, passé le délai de 40 secondes, le joueur n'a pas exécuté son tir, il est sanctionné d'une pénalité de 2 points, attribués à son adversaire.

Dès cet instant, il dispose d'un ultime délai de 20 secondes pour exécuter son tir.

Si le tir n'est pas exécuté dans ce second délai, le joueur est sanctionné d'une nouvelle pénalité de 2 points attribués à son adversaire.

Dans cette situation le joueur n'a plus le droit d'exécuter son tir et la main passe à son adversaire qui bénéficie d'un tir "bille libre".

6. Place du Joueur

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

Cet emplacement est un siège et/ou un endroit indiqué par l'arbitre avant la rencontre.

7. Abandon en cours de match

Seul l'arbitre peut autoriser un joueur à s'absenter ou quitter sa place momentanément pendant une partie.

Le joueur, passant outre cette autorisation, s'expose à des sanctions.

Un joueur qui refuse de continuer le match après injonction de l'arbitre, a match perdu et peut être exclu d'une rencontre ou d'un tournoi.

Le cas de force majeure sera apprécié par le Directeur de Jeu.

8. Fin de match

Un set est terminé dès que l'un des joueurs atteint la distance fixée.

Un match est terminé, dès lors que l'un des joueurs, au cours du set décisif, atteint la distance fixée.

Article 5Q 5.6.24 – Attribution des points

1. La valeur des points de quilles est la suivante :
 - Les quilles latérales valent chacune 2 points.
 - La quille centrale vaut 4 points.
 - La quille centrale abattue seule vaut 8 points, y compris lors de l'exécution d'un coup où une/des quilles latérales sont manquantes, leur emplacement étant occupé.
2. La valeur des points de bille rouge est la suivante :
 - Le touché de la bille de jeu sur la bille de l'adversaire puis sur la bille rouge, point appelé "carambole", vaut 4 points.
 - Le touché de la bille de jeu sur la bille de l'adversaire, cette dernière touchant ensuite la bille rouge, (y compris lorsque ces 2 billes sont en contact), point appelé "casin", vaut 3 points.Seule la première réalisation de l'une des situations ci-dessus est prise en considération pour l'attribution du nombre de points de bille rouge.
3. Les points de quilles et de bille rouge sont additionnés pour obtenir le total des points réalisés dans un même coup.
4. La valeur des points de faute est indiquée à l'article **5Q 5.6.29**.
5. Si lors d'un coup fautif, des points de quilles et/ou de bille rouge sont réalisés, le total de tous les points obtenus est attribué à l'adversaire.

Article 5Q 5.6.25 – Renversement des quilles

1. Une quille est considérée comme ayant été renversée lorsque sa base a perdu complètement le contact avec le tapis.
2. Une quille abattue qui retrouverait sa position initiale, reste considérée comme ayant été renversée et ses points sont comptés.
3. Une quille est également considérée comme renversée si elle est abattue par une autre quille, sous réserve de l'application des paragraphes 5 et 7 ci-dessous

4. Une quille traînée ou poussée, mais non tombée, est considérée comme ayant été renversée, lorsque sa base a quitté complètement l'emplacement de cette base tracée sur le tapis.
5. Si une quille appuyée contre la bille de jeu tombe au moment de l'attaque de la bille joueuse dans la direction opposée à celle de l'appui, le coup ayant été joué régulièrement, elle n'est pas considérée comme ayant été renversée. Ceci ne constitue pas une faute et l'arbitre doit l'enlever aussitôt de l'aire de jeu. S'il n'a pas cette possibilité, il n'est pas tenu compte d'éventuels points de quilles provoqués par la quille tombée précédemment, selon le paragraphe 3 ci-dessus.
6. Si une quille tombe pour une raison non imputable au joueur, l'arbitre la remet aussitôt en place, même en cours d'exécution du coup. Cette quille n'est pas considérée comme ayant été abattue et il n'est pas tenu compte d'éventuels points de quilles provoqués par celle tombée précédemment, selon le paragraphe 3 ci-dessus.
7. Si l'emplacement d'une ou de plusieurs quilles est occupé totalement ou partiellement par une/ou plusieurs billes, l'arbitre enlève la/les quilles concernées et le coup s'exécute avec les quilles restantes. La/les quilles enlevées ne sont pas comptabilisées et elles sont remplacées dès que leur base est rendue libre par le déplacement de la/des billes concernées.
8. Il n'y a pas faute quand la bille de jeu touchant au préalable une/des quille(s) avant de percuter la bille adverse sans la/les renverser, ni que cette/ces quille(s) soit(ent) déplacée(s) de sorte qu'elle/elles ait(ent) quitté entièrement l'emplacement de sa/leur base de 7 mm de diamètre tracée sur le tapis.

Article 5Q 5.6.26 – Billes en contact

1. Lorsque la bille du joueur est en contact avec la bille du joueur adverse, le joueur n'a pas le droit de jouer directement sur cette bille.
2. Lorsque la bille du joueur est en contact avec une bande, le joueur n'a pas le droit de jouer directement sur cette bande.
3. Pour l'exécution des coups découlant des paragraphes 1 et 2 ci-dessus, le joueur doit jouer d'une manière détachée, bricole ou massé, de manière à ne pas faire bouger la bille en contact. Il n'y a pas faute si la bille en contact bouge uniquement du fait qu'elle perd le point d'appui qu'éventuellement lui donnait la bille joueuse.
4. Si, dans le cas d'une position "billes en contact", il y a impossibilité de jouer le coup sans qu'une faute ne soit commise, alors, dans ce cas seulement, l'arbitre place les trois billes dans la position initiale de départ. L'arbitre est le seul à juger de cette situation.
Dans l'exécution de ce coup, le joueur ne pourra pas être crédité de points, qu'il en réalise ou non.

Le livret
du
Formateur
(Carambole)



***LIVRET
À L'INTENTION
DES FORMATEURS
D'ARBITRES CARAMBOLE***



Jun 2009

Ce livret a pour but d'aider à enseigner uniformément les règles d'arbitrage au niveau national comme régional.

Pour le stage, il est indispensable de se servir du Code Sportif Carambole.

L'objectif est que pendant une partie, tous les Arbitres sans exception adoptent les mêmes comportements en arbitrant de façon identique, en réalisant les mêmes gestes et en prononçant les mêmes annonces.

TABLE DES MATIERES

Organisation de la journée de stage	3
Début de la journée.....	4
Etude du code sportif Carambole.....	5
Règles d'Arbitrage	9
Pratique sur le billard	14
Fin de la journée	18



FFB

Fédération Française de Billard

Commission Nationale d'Arbitrage

Président

Jim GUIGNON

Membres

Pascal BALATEU

Maxime CASSIS

Jean-Louis HAYES

Christophe GOURMEZ

Sylvie LANDRE

Parviz MOSHIRPUR

Olivier TANCREZ

Diana MENEZES-PEDUTO

FIN DE LA JOURNEE

En fin de journée, laisser les stagiaires poser toutes leurs questions et leur répondre en se servant du billard pour d'éventuelles démonstrations.

Prendre le temps d'expliquer quelques fautes :

Les queutages, poussettes et autres fautes se jugent selon plusieurs paramètres tels que :

- le bruit de la flèche,
- la distance que va parcourir la 2 sur des billes de près,
- l'attaque de la bille sur un piqué,
- la position de la queue sur des billes de près.

Il est évident qu'une attaque queue à plat en direction de la 2 sur des billes très près provoquera certainement une faute, surtout si la 2 parcourt une grande distance.

Si le joueur, en limant, touche sa bille une seule fois avec le procédé pour la déplacer très peu, l'arbitre ne doit pas annoncer faute, mais zéro point : car dans ce cas, le joueur n'a pas joué assez fort.

Se faire aider si possible dans ce genre de démonstration par un joueur de haut niveau. Il est à noter que dans certains pays beaucoup de joueurs ne sont pas pénalisés sur des fouettés ou queutages, heureusement ce n'est pas le cas en France. Continuons à arbitrer avec nos acquis et espérons que l'uniformisation de l'arbitrage en Europe se fera un jour.

Terminer en donnant rendez-vous à tous les stagiaires un mois plus tard pour l'examen.

ORGANISATION DE LA JOURNÉE DE STAGE

Il est recommandé de débiter le stage à 9 heures précises.

De 9h à 10h45 : théorie

De 10h45 à 11h : pause

De 11h à 12h : théorie

Déjeuner

De 14h à 15h45 : théorie

De 15h45 à 16h : Pause

De 16h à 17h : pratique sur un billard

Préparez vos documents et votre matériel pour la formation :

- Code Sportif
- Râteau ou Rallonge
- Instruments de traçage
- (Piges)
- Crayon à marquer
- Chiffon
- Loupe
- Carton rigide blanc
- Feuilles d'attestation de formation
- Les gabarits des différents traçages (se servir de ceux du Club receveur du stage)

DÉBUT DE LA JOURNÉE DE STAGE

Après l'accueil des participants, ne pas oublier de remercier le Club organisateur et son Président.

Éventuellement, se présenter aux personnes qui vous rencontrent pour la première fois.

En premier lieu, faire remplir et signer la feuille d'attestation de formation à tous les participants.

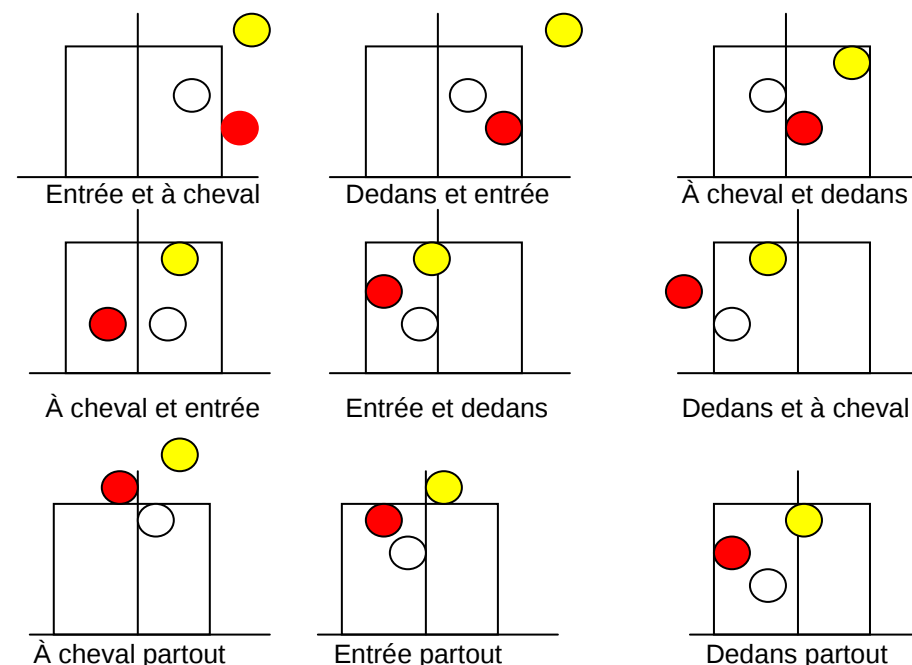
Commencer par expliquer le but du stage qui, dans un premier temps, est de faire connaître les règles d'arbitrage à toutes les personnes présentes.

L'examen d'arbitrage n'est pas la finalité de ce stage, mais il est important de souligner que le licencié voulant devenir arbitre est obligé de passer par ce stage pour avoir le droit de se présenter à l'examen.

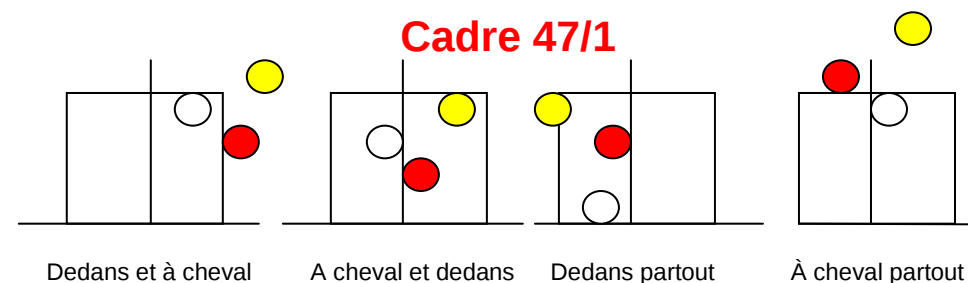
Prévenir que l'examen a lieu en général un mois après le stage.

Cadre 47/2 et 71/2

Dans tous ces exemples, la une est la jaune



Cadre 47/1



Cadre sans les ancrés

Simulation de plusieurs positions :

- Entrée, à cheval, dedans, etc.
- Billes en plein sur la ligne.
- Billes en plein sur le croisement des lignes.
- Billes en contact.
- Billes sautées hors du billard.
- Demander l'ordre des annonces lorsqu'il y en a plusieurs.
- Montrer que, parfois, une annonce comme "à cheval" est inutile lorsque la position est très flagrante. De même, l'annonce ne se répète pas à chaque fois que le joueur joue, quand les billes sont vraiment loin du trait de zone.

Tenir compte des spectateurs qui sont loin du billard, et faire parfois une annonce pour eux afin de leur apporter l'information nécessaire et leur permettre de suivre le déroulement de la partie.

Une annonce à cheval s'annonce "À Cheval", et non simplement "Cheval".

Lorsque le joueur ne sort pas d'une zone réglementée, l'annonce correcte est la suivante :

"Faute, pas sortie du cadre *[ou de la zone réglementée]*"

ETUDE DU CODE SPORTIF CARAMBOLE

PRÉSENTATION D'ENSEMBLE

Montrer comment le Code Sportif est structuré en énumérant les différents livrets qui le constituent :

- un livret général qui comporte des informations relativement figées,
- un livret spécifique consacré aux compétitions de haut niveau,
- un livret des annexes qui contient des informations susceptibles d'être souvent modifiées,
- un livret spécifique réservé au billard Artistique,
- un livret spécifique réservé au billard 5 Quilles.

Préciser que pour l'Artistique et le 5 Quilles, l'arbitrage est spécifique et qu'aucune question concernant ces modes de jeux ne figure dans le questionnaire arbitrage carambole.

Montrer que le Code Sportif est référencé de telle manière que l'on puisse y ajouter ou inclure des chapitres et des articles supplémentaires.

Encourager à suivre les réformes en consultant le site de la FFB ou en suivant les informations diffusées par les Ligues.

LIVRET GENERAL : *article GE 1.1.02*

Insister sur les mouches et les repères.

Poser la question : Combien y'a-t-il de mouches et de repères ?

Trop de joueurs confondent les mouches et les repères.
Même dans certains livres d'enseignement du billard, il arrive que des professeurs fassent la confusion.

Passer en revue les différentes zones réglementées.

Article GE 1.2.13

Expliquer qu'il n'y a pas lieu de s'attarder sur le 5 Quilles puisqu'il fait l'objet d'un examen spécifique.

À la Libre, grands ou petits coins.

Dans cet exemple, la une est la jaune.

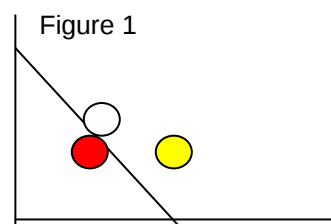


Figure 1
Annonce : "À cheval"*
"Entrée"

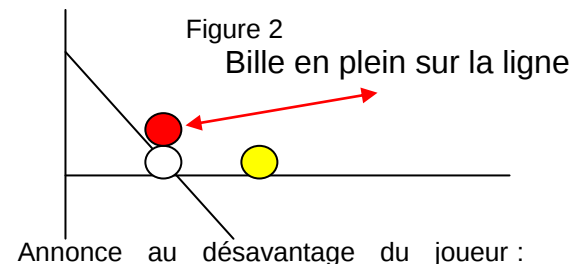
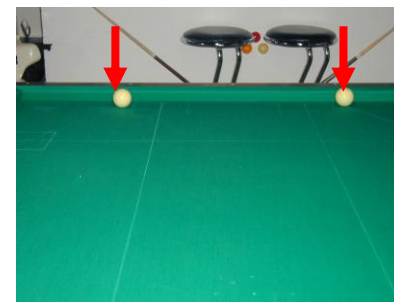
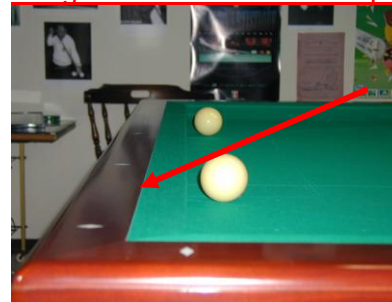


Figure 2
Bille en plein sur la ligne
Annonce au désavantage du joueur :

* Ne pas abuser de cette annonce.
À ne faire que lorsque la 2^{ème} bille touche le trait.

À ne répéter que si la 2^{ème} bille va vers la zone réglementée.

Tirage à la bande difficile à juger



Tirage difficile à juger : se placer à l'opposé du billard et au milieu des deux billes pour voir le dessus des billes et le bois de la bande

Placement pour le point de départ :

Il est important de se placer dans l'axe de croisement des billes.

Pour un joueur commençant à droite, il faut se placer à sa gauche légèrement devant lui.

Pour un joueur commençant à gauche, il faut se placer à sa droite légèrement devant lui.

Après avoir demandé au joueur à quel endroit il veut que sa bille soit placée pour le point de départ, sa réponse "à droite" ou "à gauche" indique automatiquement à l'arbitre l'endroit où il doit se positionner.

De cette façon, l'arbitre ne peut pas se faire surprendre si les billes s'entrechoquent par un effleurement difficile à voir.



Voir exemple à gauche.

PRATIQUE SUR LE BILLARD

Tracer toutes les zones réglementées.

Commencer par tous les modes de jeu sauf le 3 Bandes et le Cadre :

- Billes en contact.
- Billes sautées hors du billard.
- Billes à cheval dans la zone réglementée. Petit et grand coin.

Simuler ensuite un tirage à la bande.

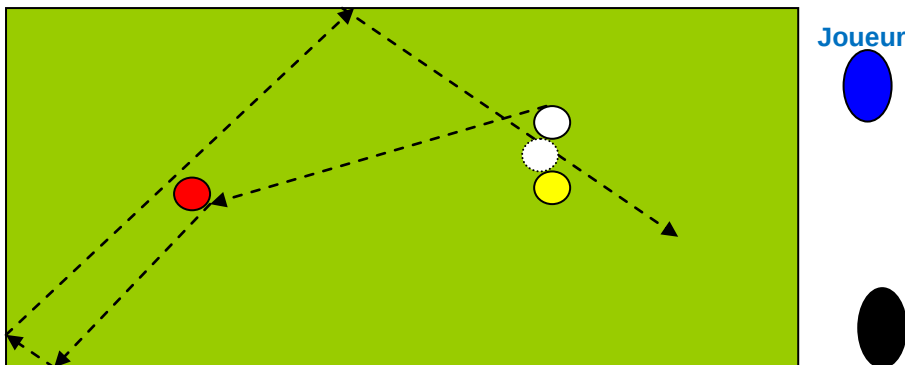
Poser la question : comment juger quelle est la bille la plus proche de la petite bande quand les deux billes s'arrêtent presque à la même distance ?

La position la plus favorable est de se mettre à l'opposé des deux billes et au milieu. Ensuite, il faut se baisser et regarder la tête de la bille et le bois de la bande. De cette façon, on peut juger quelle est la bille la plus proche de cette petite bande.

Voir le schéma à droite →

Partie par 3 Bandes :

- Billes en contact.
- Billes sautées hors du billard
- Remplacement d'une ou plusieurs billes lorsque leurs positions d'origine sont occupées par une autre bille.



Pour ce départ à droite, l'arbitre se place à la gauche du joueur.

Lors de la reprise, ne pas mettre le point de la bille pointée sur la visée du joueur. Difficile à réaliser avec les billes multicolores mais faire pour le mieux.

Article GE 2.2.09 Joueur en retard

Préciser :

Lorsqu'un joueur n'est pas présent à son tour d'échauffement, l'arbitre doit lui décompter le temps de son retard.

Si le joueur se présente hors des limites du temps prévu pour son tour d'échauffement, il doit commencer la partie sans s'échauffer.

Article GE 2.2.10 : La tenue sportive

Insister plus particulièrement sur le paragraphe C

Articles GE 2.2.12 et GE 2.2.13 – Directeur de jeu – Essai des billards

Ces articles sont très importants et requièrent une attention particulière.

Articles GE 3.2.02 à GE 3.2.05 - Classification

Les articles de ces deux pages nécessitent d'être largement commentés.

Articles GE 4.1.01 à GE 4.1.07 – Déroulement des compétitions par tournois

Montrer que l'organisation d'une compétition est soumise à des règles de fonctionnement très précises et incontournables.

Pour toute compétition nationale, la demande d'organisation d'un club doit avoir reçu l'avis favorable de sa Ligue d'appartenance.

Article GE 4.2.01 – Déroulement des compétitions par poules

Le QCM d'arbitrage carambole peut contenir une ou plusieurs questions sur le mode de fonctionnement des poules de jeu.

Expliquer la méthode du serpent.

Titre VI – Règles d'arbitrage

Les règles d'arbitrage seront abordées ultérieurement.

LIVRET HAUT NIVEAU

Expliquer rapidement que les questions de l'examen ne portent pas sur le livret haut niveau mais qu'il est conseillé aux arbitres de le lire pour compléter leurs connaissances.

LIVRET 5 QUILLES

Un examen spécifique est consacré à ce mode de jeu.

Encourager les joueurs à apprendre l'arbitrage en jouant.

L'apprentissage du 5 Quilles à la simple lecture du règlement est difficile.

LIVRET DES ANNEXES

Passer en revue les catégories ainsi que les mécanismes des tours de jeu.

C'est important car le QCM contient au moins une question sur ce sujet.

Article GE 6.5.03- Avertissements

Ne pas hésiter à donner un avertissement à un joueur qui a un comportement irrespectueux ou anti-sportif avec notre sport.

Trop de joueurs tapent la queue de billard très fort par terre ou jettent le bleu à travers la salle. D'autres profèrent des mots orduriers à voix haute.

Les mauvaises attitudes sont hélas courantes et nombreuses.

Elles doivent être réprimées dès le plus jeune âge quel que soit le niveau du joueur.

À force de laisser faire, les débordements seront de plus en plus nombreux et la situation sera impossible à redresser.

L'arbitre n'est pas là pour réprimander.

Bien au contraire, il doit se mettre à la disposition du joueur pour lui permettre d'évoluer dans les meilleures conditions possibles.

Cela dit, il ne doit pas laisser s'installer un climat malsain.

Article GE 6.4.15 - Limitation de temps

L'arbitre ne doit pas systématiquement regarder son chronomètre dès le premier coup de queue d'un joueur.

Il faut être vigilant et surtout faire preuve de discernement.

C'est à partir du moment où l'arbitre se rend compte qu'un joueur est particulièrement lent qu'il commence à regarder le temps qu'il met à jouer. Ensuite, ne pas hésiter à lui annoncer "15 secondes", puis "Faute" s'il dépasse le temps.

Au cours d'une partie, l'arbitre doit parfois prendre en compte le fait qu'un point est particulièrement délicat à exécuter. Dans ce cas, il peut faire preuve de tolérance et laisser le joueur prendre un peu plus de temps pour exécuter son point.

Articles GE 6.5.01 et 6.5.02 - Autorité et comportement de l'arbitre

L'article sur l'autorité est important et demande une attention toute particulière.

L'annonce de la bille du joueur en contact avec une bande se fait à tous les modes de jeu même si à la Partie Libre, cela peut paraître bizarre !

Il est évident que si la bille du joueur est en contact avec une bande et que la direction que cette bille doit prendre pour réaliser le point est franchement à l'opposé de cette bande, l'annonce du contact avec la bande ne se fera pas.

Par contre, si le joueur est obligé de diriger sa bille vers la bande pour réaliser le point, l'annonce du contact est obligatoire afin de lui montrer que s'il joue en direction de la bande, il y aura faute systématiquement.

L'arbitre ne peut pas annoncer "Contact" s'il y a un corps étranger qui fait le contact : attendre que le joueur ait réalisé un point pour enlever un corps étranger sur le tapis.

Après l'annonce du nombre de points réalisés (signifiant que le joueur n'a pas touché la bille n°3), si le joueur qui prend la main constate que la bille n°2 et la bille n°3 sont en contact, l'arbitre doit faire rejouer l'autre joueur, à condition que personne n'ait touché au tapis.
(Voir : élément extérieur)

RÈGLES D'ARBITRAGE

LIVRET GÉNÉRAL – TITRE VI

Chapitre I - Domaine d'application des règles :

Commenter le paragraphe :

« 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 qui fera parvenir un rapport à la Commission Sportive Nationale (CSN) ».

Cette méthode permet de faire évoluer le Code Sportif et les règles d'arbitrage.

En effet, la CSNC, lorsqu'elle reçoit un dossier de ce type, se réunit et statue sur le cas non prévu pour trouver une solution et un règlement qui résout le problème. Ensuite, elle modifie le Code Sportif puis envoie à tous les clubs, ou met en téléchargement sur le site de la FFB, une nouvelle feuille qui vient s'insérer dans le livret concerné. Le problème est ainsi résolu et à la fois suivante, lorsqu'un arbitre se trouve face à un joueur qui commet la même faute, ou la même erreur, il peut statuer en suivant le nouveau règlement.

Chapitre II – Légimité - Tenue

Insister sur le fait qu'un arbitre ne peut-être récusé.

Chapitre III – Rôle de l'arbitre

Insister sur le rôle du Marqueur.

Chapitre IV – Direction d'une partie

Echauffement des joueurs : il dure 5 mn. Annoncer la dernière minute de la façon suivante : "Plus qu'une minute". Eventuellement, aider le joueur, s'il s'entraîne sur le point d'entrée, en lui plaçant la bille rouge sur sa mouche pour lui faire gagner du temps.

Tirage à la bande : Annoncer : "Quand vous voulez".

Interdire les annonces farfelues du style : "1-2-3, partez" ou "À vos marques, prêt" ou "À trois, partez" qui malheureusement sont trop souvent entendues.

Article GE 6.4.07 – Nettoyage des billes

Pour le marquage d'une bille, utiliser un crayon à marker. Éviter d'utiliser un gabarit, des pièces de monnaie ou un bleu, qui ont le désavantage de bouger.

A cet effet, montrer aux stagiaires qu'il peut arriver qu'en cours de nettoyage, on lâche la bille qui, en tombant, va faire bouger le gabarit, les pièces ou le bleu, et mettre l'arbitre dans une situation embarrassante vis-à-vis du joueur.

Si l'arbitre a choisi de marquer les billes avant le nettoyage, le marquage doit être le plus discret possible

En plus du commentaire sur cet article, montrer comment on nettoie une bille.

Beaucoup d'arbitres prennent les billes et les essuient à tort au-dessus du tapis. Les salissures enlevées (même s'il n'y en a pas en quantité) retombent fatalement sur le tapis.

De même, pour positionner une bille sur le point de départ ou pour la remettre après le nettoyage, certains se servent du chiffon, lequel traîne sur le tapis en laissant parfois des peluches.

Une bille se nettoie en dehors du billard et se remet sur sa position avec le bout des doigts. Ensuite, l'arbitre ajuste sa position en la caressant avec le revers de la main pour ne pas la graisser, surtout s'il a les mains moites.

En cours de partie, l'arbitre ne doit pas garder le chiffon qui sert au nettoyage des billes, et encore moins s'essuyer les mains avec. Le chiffon qui sert au nettoyage des billes ne doit pas être le même que celui destiné au nettoyage du tapis.

Article GE 6.4.08 - Annonces

Les annonces doivent être faites dans un ordre bien défini (voir annonces multiples : article 6.4.08 alinéa 2).

Les points doivent s'annoncer de la façon suivante : "Un, Deux, Trois, ...", et non : "Point, Deux, Trois, ...". (note : lorsqu'on compte des carottes, on ne dit pas "Carotte, 2, 3, ...")

Lorsqu'un point est manqué, ne pas annoncer "Non" mais le nombre de points réalisés dans la série. De la même façon, si le point est réussi, on n'annonce pas "Oui" mais le compte des points en cours.

Lorsque la main passe sans qu'aucun point n'ait été réalisé, annoncer "Joueur X, Zéro point" et non "Joueur X, Trait" ou "Zéro" tout court.

Par correction, l'arbitre doit regarder le marqueur en lui annonçant le nombre de points réussis par le joueur, ou "zéro point".

Après 100 points, il est préférable de reprendre les unités, puis de rappeler les centaines à la fin de chaque dizaine, afin de pouvoir garder le rythme des annonces. "179" est trop long à prononcer pour un joueur qui joue vite l'américaine.

Il faut annoncer "Pour trois reprises", à la place de "Encore trois reprises".

À la fin de la partie, l'arbitre doit déclarer le vainqueur, par : "Monsieur X a gagné.". En cas de doute, l'arbitre doit demander l'avis de l'arbitre de chaise.

Expliquer en pratique comment un arbitre peut revenir sur sa décision.

L'exemple le plus flagrant se trouve sur l'Américaine :

l'arbitre ne doit pas casser la cadence du joueur ; il compte donc au rythme du joueur qui la joue plus ou moins vite, 1, 2, 3, ... ; puis il annonce "Faute" si le 4^{ème} point est joué alors que les billes du 3^{ème} point sont encore en mouvement.

Il revient donc sur sa décision pour le troisième point et annonce : "Faute, bille en mouvement, Joueur X, 2 points."

(Un point n'est validé que lorsque les billes sont arrêtées, et qu'aucune faute n'ait été commise)

Si vous commettez une erreur d'arbitrage en cours de partie : excusez-vous en disant "Autant pour moi", et n'en parlez pas au joueur en fin de partie, sinon il risquera de ne pas oublier votre erreur.

Pour les annonces dans les zones réglementées, passer rapidement puisque vous allez les étudier dans la partie pratique sur le billard.

Expliquer que l'annonce « Rentrée » n'existe pas.

Article 6.4.14 – Interruption de la partie (Pause)

Il est important de proposer la pause au milieu de la partie.

En cas d'oubli, il est difficile de refuser d'en accorder une à la demande des joueurs, même lorsque le milieu de partie est dépassé.

L'arbitre doit impérativement faire respecter ce point du règlement

Les demandes ou
renouvellement de carte
d'arbitre carambole



COMMISSION NATIONALE DES JUGES ET ARBITRES

Nomination des arbitres et renouvellement des cartes d'arbitres

- Arbitres internationaux

Les nominations et les renouvellements des cartes d'arbitre sont proposées aux instances internationales par la CNJA.

Les cartes d'arbitre UMB sont renouvelables tous les 3 ans.

Les cartes d'arbitre CEB sont renouvelables tous les 5 ans.

- Arbitres fédéraux

A l'issue de l'examen le candidat ayant obtenu une note $>$ à 159 pts est promu arbitre Fédéral probatoire

A l'issue d'une période d'un an minimum, avec mise en situation pratique lors de championnats officiels de niveau régional et/ou national aux cadres "avec ancrés", il obtiendra le grade d'arbitre FEDERAL

Les nominations et les renouvellements des cartes d'arbitre sont proposées à la CNJA par les Présidents des CAL.

Les cartes d'arbitre fédéral sont renouvelables tous les 5 ans.

Avant de donner son accord, la CNJA peut consulter les passeports des arbitres et procéder à toutes investigations complémentaires.

- Arbitres de Ligue

A l'issue de l'examen le candidat ayant obtenu une note comprise entre 100 et 159 pts est promu arbitre de Ligue

- Procédure

Dans tous les cas, les arbitres doivent remplir et signer un formulaire spécifique, notifiant en particulier leur engagement à répondre aux convocations qui leur sont adressées.

Le non respect de cet engagement par 3 fois, consécutivement ou non, entraîne la radiation de l'arbitre sur les listings de la CNJA. Par conséquent, de ce fait, l'arbitre ne sera plus convoqué.

Pour officier de nouveau, l'arbitre sanctionné doit passer un stage de remise à niveau soumis à l'approbation de la commission d'arbitrage concernée.



COMMISSION NATIONALE DES JUGES ET ARBITRES

ATTESTATION DE FORMATION

Ecrire en majuscules

Mlle, Mme, M. (rayer la mention inutile) : _____

Adresse : _____

Date de naissance : _____

N° licence : _____

Téléphone : _____

E-Mail : _____

Ligue : _____

Club : _____

La formation du stagiaire a été assurée par :

<u>Nom Prénom</u>	<u>Qualité ou responsabilité + signature</u>

Souhaitez-vous participer au prochain examen d'arbitrage

☐

oui

☐

non

Si oui, joindre à cette attestation

- 2 photographies récentes (format numérique ou papier)

Date : _____

Signature du demandeur : _____

au club de : _____

Cadre réservé au Président de la CAL		
Le Président de la CAL certifie exact les renseignements portés sur ce document		Nom : _____ Date : _____
Cadre réservé au Responsable de la CNJA		
Avis : _____	Date : _____	Le Responsable : _____

Toute correspondance doit être adressée au Responsable du collège Carambole :

Jean-Louis HAYES - 8, rue de Provence - 37390 NOTRE DAME D'OE

Téléphone/Fax : 02.47.41.76.38 – E-Mail : hayes.jl@wanadoo.fr



COMMISSION NATIONALE DES JUGES ET ARBITRES

DEMANDE DE NOMINATION ARBITRE DE LIGUE

Ecrire en majuscules

Mlle, Mme, M. (rayer la mention inutile) : _____

Adresse : _____

Date de naissance : _____ N° licence : _____

Téléphone : _____ E-Mail : _____

Ligue : _____ Club : _____

Par la présente je fais acte de candidature à la nomination d'arbitre de Ligue et, pour contrôle,

Je m'engage à répondre ultérieurement aux convocations qui me seront adressées pour officier lors des compétitions de niveau régional et national. Le non respect de cet engagement par trois fois, consécutives ou non, entraîne ma radiation sur les listings de la CNJA.

Je m'engage à me conduire d'une manière courtoise, impartiale et à représenter dignement et sportivement la Fédération Française de Billard.

Joindre à cette demande

- 2 photographies récentes (format numérique ou papier)

Date :

Signature du demandeur :

Cadre réservé au Président de la CAL	
Avis ou observation :	Nom :
	Date :
	Signature :

Cadre réservé au Responsable de la CNJA		
Avis :	Date :	Le Responsable :

Toute correspondance doit être adressée au Responsable du collège Carambole :

Jean-Louis HAYES - 8, rue de Provence - 37390 NOTRE DAME D'OE

Téléphone/Fax : 02.47.41.76.38 – E-Mail : hayes.jl@wanadoo.fr

Carambole - 01/09/2009



COMMISSION NATIONALE DES JUGES ET ARBITRES

DEMANDE DE RENOUVELLEMENT DE CARTE D'ARBITRE DE LIGUE

Ecrire en majuscules

Mlle, Mme, M. (rayer la mention inutile) : _____

Adresse : _____

Date de naissance : _____ N° licence : _____

Téléphone : _____ E-Mail : _____

Ligue : _____ Club : _____

Par la présente je sollicite le renouvellement de ma carte d'arbitre de Ligue, et pour contrôle,

Je m'engage à répondre ultérieurement aux convocations qui me seront adressées pour officier lors des compétitions de niveau régional et national. Le non respect de cet engagement par trois fois, consécutives ou non, entraîne ma radiation sur les listings de la CNJA.

Je m'engage à me conduire d'une manière courtoise, impartiale et à représenter dignement et sportivement la Fédération Française de Billard.

Participations récentes

Joindre à cette demande

- 2 photographies récentes (format numérique ou papier)
- le passeport de l'arbitre

Date :

Signature du demandeur :

Cadre réservé au Président de la CAL	
Avis ou observation :	Nom :
	Date :
	Signature :

Cadre réservé au Responsable de la CNJA		
Avis :	Date :	Le Responsable :
Ancien millésime :		Nouveau millésime :

Toute correspondance doit être adressée au Responsable du collège Carambole :

Jean-Louis HAYES - 8, rue de Provence - 37390 NOTRE DAME D'OE

Téléphone/Fax : 02.47.41.76.38 – E-Mail : hayes.jl@wanadoo.fr



COMMISSION NATIONALE DES JUGES ET ARBITRES

DEMANDE DE NOMINATION D'ARBITRE FEDERAL PROBATOIRE

Ecrire en majuscules

Mlle, Mme, M. (rayer la mention inutile) : _____

Adresse : _____

Date de naissance : _____ N° licence : _____

Téléphone : _____ E-Mail : _____

Ligue : _____ Club : _____

Par la présente je fais acte de candidature à la nomination d'arbitre fédéral et, pour contrôle,

Je m'engage à répondre ultérieurement aux convocations qui me seront adressées pour officier lors des compétitions de niveau régional, national et international. Le non respect de cet engagement par trois fois, consécutives ou non, entraîne ma radiation sur les listings de la CNJA.

Je m'engage à me conduire d'une manière courtoise, impartiale et à représenter dignement et sportivement la Fédération Française de Billard.

Participations récentes

Joindre à cette demande

- 2 photographies récentes (format numérique ou papier)

Date :

Signature du demandeur :

Cadre réservé au Président de la CAL	
Avis ou observation :	Nom :
	Date :
	Signature :

Cadre réservé au Responsable de la CNJA		
Avis :	Date :	Le Responsable :

Toute correspondance doit être adressée au Responsable du collège Carambole :

Jean-Louis HAYES - 8, rue de Provence - 37390 NOTRE DAME D'OE

Téléphone/Fax : 02.47.41.76.38 – E-Mail : hayes.jl@wanadoo.fr



COMMISSION NATIONALE DES JUGES ET ARBITRES

DEMANDE DE NOMINATION D'ARBITRE FEDERAL

Ecrire en majuscules

Mlle, Mme, M. (rayer la mention inutile) : _____

Adresse : _____

Date de naissance : _____ N° licence : _____

Téléphone : _____ E-Mail : _____

Ligue : _____ Club : _____

Par la présente je fais acte de candidature à la nomination d'arbitre fédéral et, pour contrôle,

Je m'engage à répondre ultérieurement aux convocations qui me seront adressées pour officier lors des compétitions de niveau régional, national et international. Le non respect de cet engagement par trois fois, consécutives ou non, entraîne ma radiation sur les listings de la CNJA.

Je m'engage à me conduire d'une manière courtoise, impartiale et à représenter dignement et sportivement la Fédération Française de Billard.

Participations récentes

Joindre à cette demande

- 2 photographies récentes (format numérique ou papier)
- le passeport de l'arbitre

Date :

Signature du demandeur :

Cadre réservé au Président de la CAL	
Avis ou observation :	Nom :
	Date :
	Signature :

Cadre réservé au Responsable de la CNJA		
Avis :	Date :	Le Responsable :

Toute correspondance doit être adressée au Responsable du collège Carambole :

Jean-Louis HAYES - 8, rue de Provence - 37390 NOTRE DAME D'OE

Téléphone/Fax : 02.47.41.76.38 – E-Mail : hayes.jl@wanadoo.fr



COMMISSION NATIONALE DES JUGES ET ARBITRES

DEMANDE DE RENOUVELLEMENT DE CARTE D'ARBITRE FEDERAL

Ecrire en majuscules

Mlle, Mme, M. (rayer la mention inutile) : _____

Adresse : _____

Date de naissance : _____

N° licence : _____

Téléphone : _____

E-Mail : _____

Ligue : _____

Club : _____

Par la présente je sollicite le renouvellement de ma carte d'arbitre fédéral, et pour contrôle,

Je m'engage à répondre ultérieurement aux convocations qui me seront adressées pour officier lors des compétitions de niveau régional, national et international. Le non respect de cet engagement par trois fois, consécutives ou non, entraîne ma radiation sur les listings de la CNJA.

Je m'engage à me conduire d'une manière courtoise, impartiale et à représenter dignement et sportivement la Fédération Française de Billard.

Participations récentes

Joindre à cette demande

- 2 photographies récentes (format numérique ou papier)
- le passeport de l'arbitre

Date :

Signature du demandeur :

Cadre réservé au Président de la CAL	
Avis ou observation :	Nom :
	Date :
	Signature :

Cadre réservé au Responsable de la CNJA		
Avis :	Date :	Le Responsable :
Ancien millésime :		Nouveau millésime :

Toute correspondance doit être adressée au Responsable du collège Carambole :

Jean-Louis HAYES - 8, rue de Provence - 37390 NOTRE DAME D'OE

Téléphone/Fax : 02.47.41.76.38 – E-Mail : hayes.jl@wanadoo.fr



COMMISSION NATIONALE DES JUGES ET ARBITRES

DEMANDE DE NOMINATION D'ARBITRE INTERNATIONAL CEB / UMB

CEB ☐

UMB ☐

Ecrire en majuscules

Mlle, Mme, M. (rayer la mention inutile) : _____

Adresse : _____

Date de naissance : _____

N° licence : _____

Téléphone : _____

E-Mail : _____

Ligue : _____

Club : _____

Par la présente je fais acte de candidature à la nomination d'arbitre international et, pour contrôle,

Je m'engage à répondre ultérieurement aux convocations qui me seront adressées pour officier lors des compétitions de niveau régional, national et international. Le non respect de cet engagement par trois fois, consécutives ou non, entraîne ma radiation sur les listings de la CNJA.

Je m'engage à me conduire d'une manière courtoise, impartiale et à représenter dignement et sportivement la Fédération Française de Billard.

Participations récentes Masters et N1

ATTENTION, délai de réponse : 1 mois

Réponse envoyée le

Reçue le :

Joindre à cette demande

- 2 photographies récentes (format numérique ou papier)
- le passeport de l'arbitre

Date :

Signature du demandeur :

Cadre réservé au Président de la CAL	
Avis ou observation :	Nom :
	Date :
	Signature :

Cadre réservé au Responsable de la CNJA		
Avis :	Date :	Le Responsable :

Toute correspondance doit être adressée au Responsable du collège Carambole :

Jim GUIGNON - 87, rue d'Hybouville - 76510 ST NICOLAS D'ALIERMONT

Téléphone : 06.76.71.07.26 – E-Mail : jim.guignon@orange.fr



COMMISSION NATIONALE DES JUGES ET ARBITRES

DEMANDE DE RENOUVELLEMENT DE CARTE D'ARBITRE INTERNATIONAL

CEB ☐

UMB ☐

Ecrire en majuscules

Mlle, Mme, M. (rayer la mention inutile) : _____

Adresse : _____

Date de naissance : _____

N° licence : _____

Téléphone : _____

E-Mail : _____

Ligue : _____

Club : _____

Par la présente je sollicite le renouvellement de ma carte d'arbitre international, et pour contrôle,

Je m'engage à répondre ultérieurement aux convocations qui me seront adressées pour officier lors des compétitions de niveau régional, national et international. Le non respect de cet engagement par trois fois, consécutives ou non, entraîne ma radiation sur les listings de la CNJA.

Je m'engage à me conduire d'une manière courtoise, impartiale et à représenter dignement et sportivement la Fédération Française de Billard.

Participations récentes Masters et N1

ATTENTION, délai de réponse : 1 mois

Réponse envoyée le

Reçue le :

Joindre à cette demande

- 2 photographies récentes (format numérique ou papier)
- le passeport de l'arbitre

Date :

Signature du demandeur :

Cadre réservé au Président de la CAL	
Avis ou observation :	Nom :
	Date :
	Signature :

Cadre réservé au Responsable de la CNJA		
Avis :	Date :	Le Responsable :
Ancien millésime :		Nouveau millésime :

Toute correspondance doit être adressée au Responsable du collège Carambole :

Jim GUIGNON - 87, rue d'Hybouville - 76510 ST NICOLAS D'ALIERMONT

Téléphone : 06.76.71.07.26 – E-Mail : jim.guignon@orange.fr

Les demandes ou
renouvellement de carte
d'arbitre 5 Quilles



**COMMISSION NATIONALE
DES JUGES ET ARBITRES**

5 Quilles

Nomination des arbitres et renouvellement des cartes d'arbitre

- Arbitres fédéraux

A l'issue de l'examen le candidat ayant obtenu une note > à 159 pts est promu arbitre Fédéral 5 Quilles

A l'issue d'une période d'un an minimum, avec mise en situation pratique lors de championnat niveau régional et/ou national il obtiendra le grade d'arbitre FEDERAL 5 Quilles

Les nominations et les renouvellements des cartes d'arbitre sont proposées à la CNJA par les CAL.

Les cartes d'arbitre fédéral sont renouvelables tous les 5 ans.

Avant de donner son accord, la CNJA peut consulter les passeports des arbitres et procéder à investigations complémentaires.

- Arbitres de Ligue

A l'issue de l'examen le candidat ayant obtenu une note comprise entre 100 et 159 pts est promu de Ligue 5 Quilles

- Procédure

Dans tous les cas, les arbitres doivent remplir et signer un formulaire spécifique, notifiant en leur engagement à répondre aux convocations qui leur sont adressées.

Le non respect de cet engagement par 3 fois, consécutivement ou non, entraîne la radiation d'un arbitre sur les listings de la CNJA. Par conséquent, de ce fait, l'arbitre ne sera plus convoqué.

Pour officier de nouveau, l'arbitre sanctionné doit passer un stage de remise à niveau soumis



COMMISSION NATIONALE DES JUGES ET ARBITRES

ATTESTATION DE FORMATION - ARBITRE 5 QUILLES

Écrire en majuscules

Mlle, Mme, M. (rayer la mention inutile) : _____

Adresse : _____

Date de naissance : _____

N° licence : _____

Téléphone : _____

E-Mail : _____

Ligue : _____

Club : _____

La formation du stagiaire a été assurée par :

<u>Nom Prénom</u>	<u>Qualité ou responsabilité + signature</u>

Souhaitez-vous participer au prochain examen d'arbitrage

☐

oui

☐

non

Si oui, joindre à cette attestation

- 2 photographies récentes (format numérique ou papier)

Date : _____

Signature du demandeur : _____

au club de : _____

Cadre réservé au Président de la CAL		
Le Président de la CAL certifie exact les renseignements portés sur ce document		Nom : _____
		Date : _____
Cadre réservé au Responsable de la CNJA		
Avis : _____	Date : _____	Le Responsable : _____

Toute correspondance doit être adressée au Responsable du collège Carambole :

Jean-Louis HAYES - 8, rue de Provence - 37390 NOTRE DAME D'OE

Téléphone/Fax : 02.47.41.76.38 – E-Mail : hayes.jl@wanadoo.fr



COMMISSION NATIONALE DES JUGES ET ARBITRES

DEMANDE DE NOMINATION ARBITRE DE LIGUE 5 QUILLES

Ecrire en majuscules

Mlle, Mme, M. (rayer la mention inutile) : _____

Adresse : _____

Date de naissance : _____ N° licence : _____

Téléphone : _____ E-Mail : _____

Ligue : _____ Club : _____

Par la présente je fais acte de candidature à la nomination d'arbitre de Ligue et, pour contrôle,

Je m'engage à répondre ultérieurement aux convocations qui me seront adressées pour officier lors des compétitions de niveau régional et national. Le non respect de cet engagement par trois fois, consécutives ou non, entraîne ma radiation sur les listings de la CNJA.

Je m'engage à me conduire d'une manière courtoise, impartiale et à représenter dignement et sportivement la Fédération Française de Billard.

Joindre à cette demande

- 2 photographies récentes (format numérique ou papier)

Date :

Signature du demandeur :

Cadre réservé au Président de la CAL	
Avis ou observation :	Nom :
	Date :
	Signature :

Cadre réservé au Responsable de la CNJA		
Avis :	Date :	Le Responsable :

Toute correspondance doit être adressée au Responsable du collège Carambole :

Jean-Louis HAYES - 8, rue de Provence - 37390 NOTRE DAME D'OE

Téléphone/Fax : 02.47.41.76.38 – E-Mail : hayes.jl@wanadoo.fr



COMMISSION NATIONALE DES JUGES ET ARBITRES

DEMANDE DE RENOUVELLEMENT DE CARTE D'ARBITRE DE LIGUE 5 QUILLES

Ecrire en majuscules

Mlle, Mme, M. (rayer la mention inutile) : _____

Adresse : _____

Date de naissance : _____ N° licence : _____

Téléphone : _____ E-Mail : _____

Ligue : _____ Club : _____

Par la présente je sollicite le renouvellement de ma carte d'arbitre de Ligue, et pour contrôle,

Je m'engage à répondre ultérieurement aux convocations qui me seront adressées pour officier lors des compétitions de niveau régional et national. Le non respect de cet engagement par trois fois, consécutives ou non, entraîne ma radiation sur les listings de la CNJA.

Je m'engage à me conduire d'une manière courtoise, impartiale et à représenter dignement et sportivement la Fédération Française de Billard.

Participations récentes

Joindre à cette demande

- 2 photographies récentes (format numérique ou papier)
- le passeport de l'arbitre

Date :

Signature du demandeur :

Cadre réservé au Président de la CAL	
Avis ou observation :	Nom :
	Date :
	Signature :

Cadre réservé au Responsable de la CNJA		
Avis :	Date :	Le Responsable :
Ancien millésime :		Nouveau millésime :

Toute correspondance doit être adressée au Responsable du collège Carambole :

Jean-Louis HAYES - 8, rue de Provence - 37390 NOTRE DAME D'OE

Téléphone/Fax : 02.47.41.76.38 – E-Mail : hayes.jl@wanadoo.fr



COMMISSION NATIONALE DES JUGES ET ARBITRES

DEMANDE DE NOMINATION D'ARBITRE FEDERAL PROBATOIRE 5 QUILLES

Ecrire en majuscules

Mlle, Mme, M. (rayer la mention inutile) : _____

Adresse : _____

Date de naissance : _____ N° licence : _____

Téléphone : _____ E-Mail : _____

Ligue : _____ Club : _____

Par la présente je fais acte de candidature à la nomination d'arbitre fédéral et, pour contrôle,

Je m'engage à répondre ultérieurement aux convocations qui me seront adressées pour officier lors des compétitions de niveau régional, national et international. Le non respect de cet engagement par trois fois, consécutives ou non, entraîne ma radiation sur les listings de la CNJA.

Je m'engage à me conduire d'une manière courtoise, impartiale et à représenter dignement et sportivement la Fédération Française de Billard.

Participations récentes

Joindre à cette demande

- 2 photographies récentes (format numérique ou papier)

Date :

Signature du demandeur :

Cadre réservé au Président de la CAL	
Avis ou observation :	Nom :
	Date :
	Signature :

Cadre réservé au Responsable de la CNJA		
Avis :	Date :	Le Responsable :

Toute correspondance doit être adressée au Responsable du collège Carambole :

Jean-Louis HAYES - 8, rue de Provence - 37390 NOTRE DAME D'OE

Téléphone/Fax : 02.47.41.76.38 – E-Mail : hayes.jl@wanadoo.fr



COMMISSION NATIONALE DES JUGES ET ARBITRES

DEMANDE DE NOMINATION D'ARBITRE FEDERAL 5 QUILLES

Ecrire en majuscules

Mlle, Mme, M. (*rayez la mention inutile*) : _____

Adresse : _____

Date de naissance : _____ N° licence : _____

Téléphone : _____ E-Mail : _____

Ligue : _____ Club : _____

Par la présente je fais acte de candidature à la nomination d'arbitre fédéral et, pour contrôle,

Je m'engage à répondre ultérieurement aux convocations qui me seront adressées pour officier lors des compétitions de niveau régional, national et international. Le non respect de cet engagement par trois fois, consécutives ou non, entraîne ma radiation sur les listings de la CNJA.

Je m'engage à me conduire d'une manière courtoise, impartiale et à représenter dignement et sportivement la Fédération Française de Billard.

Participations récentes

Joindre à cette demande

- 2 photographies récentes (format numérique ou papier)
- le passeport de l'arbitre

Date :

Signature du demandeur :

Cadre réservé au Président de la CAL	
Avis ou observation :	Nom :
	Date :
	Signature :

Cadre réservé au Responsable de la CNJA		
Avis :	Date :	Le Responsable :

Toute correspondance doit être adressée au Responsable du collège Carambole :

Jean-Louis HAYES - 8, rue de Provence - 37390 NOTRE DAME D'OE

Téléphone/Fax : 02.47.41.76.38 – E-Mail : hayes.jl@wanadoo.fr



COMMISSION NATIONALE DES JUGES ET ARBITRES

DEMANDE DE RENOUVELLEMENT DE CARTE D'ARBITRE FEDERAL 5 QUILLES

Ecrire en majuscules

Mlle, Mme, M. (rayer la mention inutile) : _____

Adresse : _____

Date de naissance : _____

N° licence : _____

Téléphone : _____

E-Mail : _____

Ligue : _____

Club : _____

Par la présente je sollicite le renouvellement de ma carte d'arbitre fédéral, et pour contrôle,

Je m'engage à répondre ultérieurement aux convocations qui me seront adressées pour officier lors des compétitions de niveau régional, national et international. Le non respect de cet engagement par trois fois, consécutives ou non, entraîne ma radiation sur les listings de la CNJA.

Je m'engage à me conduire d'une manière courtoise, impartiale et à représenter dignement et sportivement la Fédération Française de Billard.

Participations récentes

Joindre à cette demande

- 2 photographies récentes (format numérique ou papier)
- le passeport de l'arbitre

Date :

Signature du demandeur :

Cadre réservé au Président de la CAL	
Avis ou observation :	Nom :
	Date :
	Signature :

Cadre réservé au Responsable de la CNJA		
Avis :	Date :	Le Responsable :
Ancien millésime :		Nouveau millésime :

Toute correspondance doit être adressée au Responsable du collège Carambole :

Jean-Louis HAYES - 8, rue de Provence - 37390 NOTRE DAME D'OE

Téléphone/Fax : 02.47.41.76.38 – E-Mail : hayes.jl@wanadoo.fr

Les examens
d'arbitrage
carambole et 5 quilles

F.F.B. COMMISSION NATIONALE des JUGES et ARBITRES

EXAMEN d'ARBITRAGE CARAMBOLE

DEROULEMENT des EPREUVES et COTATIONS

1. EPREUVE « THÉORIQUE » (note T)

Cette épreuve est un QCM de 45 minutes noté sur 100 pts.

Le candidat doit obtenir une note minimum de 60 pts à cette épreuve pour accéder à l'étape suivante : les épreuves « Pratique ».

2. PREMIERE EPREUVE « PRATIQUE » (note P1)

Elle porte sur les modes de jeu : Partie Libre, 3 bandes et cadre 42/2 sans les ancras.

Cette épreuve est notée sur 160 pts. Un minimum de 100 pts sur 160 est nécessaire pour accéder à la deuxième épreuve « pratique ».

3. DEUXIEME EPREUVE « PRATIQUE » (note P2)

Cette épreuve « pratique » est notée sur 40 points, et concerne les jeux de cadre avec ancras au 47/1 et au 47/2.

Un minimum de 25 points est nécessaire pour être admis à cette épreuve

La 1^{ère} note et /ou la 2^{ème} note « pratique » détermine(nt) le niveau des arbitres.

4. Note P1+P2

1^{er} cas : Moins de 50 pts : le candidat n'est pas retenu. Il devra repasser l'examen

2^{ème} cas : Le candidat ayant obtenu moins de 100 pts : Il est promu « **Arbitre de District** »

3^{ème} cas : Le candidat ayant obtenu de 100 pts à 159 pts : Il est promu « **Arbitre de Ligue** »

4^{ème} cas : Le candidat ayant obtenu de 160 pts à 200 pts : Il est promu « **Arbitre Fédéral Probatoire** »

Lorsqu'un candidat obtient une note supérieure à 159 points, la CAL fait parvenir à la CNJA :

- L'attestation de formation
- Le dossier d'examen dûment corrigé et dûment rempli
- Deux photos d'identité récentes

Grâce au Passeport de l'Arbitre (permettant le suivi), il obtiendra le grade « Arbitre Fédéral » à l'issue d'une période minimum d'une année de mise en situation pratique lors de championnats officiels de niveau régional ou national, aux cadres avec « ancras ».

F.F.B. COMMISSION NATIONALE DES JUGES ET ARBITRES

BILLARD CARAMBOLE ET "SPECIFIQUE 5 QUILLES"

MODALITES D'EXAMEN

Responsabilité des CAL :

Toutes les formations et tous les examens des candidats à l'arbitrage sont effectués sous la responsabilité des CALs. Les CALs doivent signaler à la **CNJA** tous les événements concernant leurs arbitres (mutation, démission, déménagement, non prise de licence,...).

Examen Théorique :

Le candidat doit répondre à un questionnaire. Cette épreuve est un QCM noté sur 100 points ; le candidat doit obtenir, un minimum de **60 points** pour accéder aux épreuves pratiques.

Examen Pratique : Cette épreuve est notée sur 200 points

Lorsqu'un candidat obtient une note supérieure à **159 points** (Ligue probatoire carambole), les CALs font parvenir à la **CNJA** :

- l'attestation de formation
- le dossier d'examen dûment corrigé et dûment rempli
- 1 photo d'identité récente

(Il peut y avoir plusieurs examens par saison).

Composition du jury:

Le jury doit impérativement être constitué au minimum de 3 arbitres fédéraux. A l'issue de l'épreuve, ils doivent porter leurs noms en clair et signer le dossier d'examen. Le responsable de CAL contresigne le dossier..

Nominations d'arbitres fédéraux:

Sur proposition des CALs, les arbitres de Ligues probatoires (**note supérieure à 159 points**) qui auront officié pendant au moins 1 an (y compris au cadre avec les ancrés) pourront être nommés au grade d'arbitre fédéral. Dans ce cas, il faut remplir la demande de nomination, fournir 1 photo d'identité récente et accompagnée du Passeport, attestant du suivi pratique pendant cette période.

Renouvellement des cartes d'arbitres fédéraux:

Les arbitres fédéraux doivent renouveler leurs cartes tous les 5 ans. Les CALs doivent transmettre le formulaire de renouvellement avec l'ancienne carte, 1 photo d'identité récente **et le Passeport de l'arbitre**.

Echéancier:

Tous ces documents peuvent être transmis à la **CNJA** tout au long de l'année

.5 Quilles : Les dispositions ci-dessus, s'appliquent également, pour la nomination d'Arbitre Fédéral 5 Quilles et le renouvellement.

Toute correspondance est à envoyer à

Jean-Louis HAYÈS 8, rue de Provence 37390 Notre Dame D'Oé
Téléphone/Fax : 02.47.41.76.38 - E-mail : hayes.jl@wanadoo.fr

Question – réponse sur l'arbitrage

« Question-réponse » sur l'arbitrage

Mise à jour le 13/06/2009

[Général](#)

[Artistique](#)

[Poches](#)

[Carambole](#)

[5 Quilles](#)

Questions	Réponses
Questions d'ordre général	
Y a-t-il une limite d'âge maxi pour demeurer arbitre fédéral	NON : "Pas de limite d'âge pour tous les Arbitres"
Y a-t-il une limite d'âge maxi pour demeurer arbitre International	OUI : • C E B âge maxi 65 ans • UMB âge maxi 55 ans • sans limite pour les "honoraires"
Existe-t-il une carte pour les arbitres dits « probatoires »	NON : Pendant un badge leur sera remis
Examen d'arbitrage : en cas échec sur la partie pratique est-ce obligatoire de repasser la totalité de l'examen	NON : Le candidat garde le bénéfice de la partie « théorique » jusqu'à la prochaine session ou pendant une période maximum d'1 an (mais séance de remise à niveau obligatoire)
Questions spécifiques billard ARTISTIQUE	
Est-il possible de convoquer un arbitre étranger (européen pour plus de précisions) pour officier en finale de France Master Artistique	OUI : A condition d'obtenir l'accord des deux fédérations et qu'il n'y ait pas de problèmes avec la FFB
Est-il possible de défrayer le dit arbitre aux conditions des arbitres nationaux ?	OUI : Il doit bénéficier des mêmes conditions que les autres arbitres selon les dispositions financières de la saison en cours fixées par le Comité Directeur
Questions spécifiques billard Poches	
Questions spécifiques billard Carambole	
Questions spécifiques billard 5 QUILLES	
Existe-t-il un écusson spécifique 5 quilles, arbitre de Ligue	NON : Il n'y a pas d'écusson spécifique 5 quilles pour les arbitres de ligue, l'écusson est le même que pour la carambole. L'écusson d'arbitre fédéral 5 Quilles porte la mention « fédéral 5 quilles ».

Annexe

COMMISSION des JUGES et ARBITRES

ARBITRES U.M.B et C.E.B -- POSITION GEOGRAPHIQUE



LES DIX COMMANDEMENTS **DE L'ARBITRE**

 **Licencié TU SERAS**

 **Règles à jour de ta discipline TU CONNAITRAS**

 **Aux convocations pour l'arbitrage Disponible TU REPONDRAS**

 **Tenue réglementaire TU PORTERAS**

 **Décisions du Directeur de jeu, ou Organisateur TU RESPECTERAS**

 **Règles à appliquer TU FERAS**

 **Equité des Joueurs TU APPLIQUERAS**

 **Un comportement correct TU AURAS**

 **Maître de toi TU RESTERAS**

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



19 & 21, Avenue Aristide Briand - BP 2202 - 03202 VICHY CEDEX
Tél. 04.70.96.01.01 - Fax : 04.70.96.01.02 - ffb.vichy@wanadoo.fr