



GUIDE DE L'ARBITRAGE BILLARD Blackball

AVANT-PROPOS

Ce guide est destiné à compléter la formation théorique des arbitres de Billard Blackball de la F.F.B.

Il implique par ailleurs une maîtrise aiguisée de l'édition en vigueur du Code Sportif Blackball, et tout particulièrement des (Matériel – Règles de jeu – Tenue sportive).

Une parfaite connaissance des règlements vous donnera l'assurance nécessaire pour faire face aux différents cas auxquels vous pourrez être confrontés sur les tables, quelque soit le niveau de la compétition.

Sont cités en référence quelques « *Articles* » issus du Code Sportif

Sportivement votre,

La CSN Blackball et la C N J A

TABLE DES MATIERES

ORGANISATION DE LA JOURNEE DE STAGE

DEBUT DE LA JOURNEE

PRESENTATION ETUDE DU CODE SPORTIF BLACKBALL

RÔLE ET DEVOIRS DE L'ARBITRE

Article 2.6.01 - Désignation

Article 2.6.04.- Rôle de l'arbitre

Article 2.6.05 - Devoirs de l'arbitre

LEGITIMITE TENUE

Article 2.6.02 - Légitimité

Article 2.6.03 - Tenue

REGLES DE JEU

Matériels

Ethique sportive

Glossaire

Règles de la « Blackball »

DIRECTION D'UNE PARTIE

Tirage à la bande

Le Triangle disposition des billes

Nettoyage des billes

Annonces

CAS PARTICULIERS

DISPOSITIONS COMPLEMENTAIRES

Domaine d'autorité de l'arbitre

Comportement de l'arbitre vis-à-vis des joueurs

Avertissement

Cas exceptionnels

Déplacements et positionnement

Zones d'arbitrage

LE JUGE ARBITRE

Article 2.05.01 - Désignation

Article 2.05.02 - Rôle officiel

QUELQUES CONSEILS

ORGANISATION DE LA JOURNEE DE STAGE

Il est recommandé de débiter le stage à une heure précise fixée ex 9h

De 9 h à 9 h 45 : théorie

De 10 h 45 à 11 h : pause

De 11h à 12 h : théorie

Déjeuner

De 14h à 15 h 45 : théorie

De 15 h 45 à 16 h : pause

De 16 h à 17 h 30 : pratique sur un billard

Préparer vos documents et votre matériel pour la formation

Code sportif

Instruments de traçage

Crayon à marquer

Chiffon pour essuyer les billes

Loupe

Triangle

Râteau et Araignée

Feuilles d'attestation de formation

Nombre d'exemplaires suffisant du code sportif

DEBUT DE LA JOURNEE DE STAGE

Après l'accueil des participants, faire l'appel et le pointage
Ne pas oublier de remercier le Club et son Président.

Eventuellement se (vous) 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, mais qu'en raison des situations géographiques éloignées des participants, celui-ci peut se dérouler à la suite de la formation

PRESENTATION DU CODE SPORTIF BLACKBALL

Montrer comment le Code Sportif est structuré en énumérant les différents titres et chapitres qui le constituent

- Matériel – Règles de jeu – Tenue sportive
- Les Officiels
- Les Championnats
- Les Tournois nationaux
- La Coupe de France

Préciser 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 et les CALs

RÔLE ET DEVOIRS DE L'ARBITRE

Article 2.6.01 – Désignation

Lors des compétitions officielles, nationales, de secteur et de ligues, les arbitres sont désignés différemment selon le stade de la compétition, pour assurer le bon déroulement des épreuves

Nationales, par le Juge Arbitre validés par la CSN Blackball et la C N J A
Le niveau requis est Arbitre « fédéral »

Secteurs, par la CAL de la Ligue organisatrice en accord avec le Responsable sportif du secteur.

Le niveau requis est Arbitre « fédéral ou probatoires fédéral »

Ligues, par la CAL de la Ligue avec le Responsable sportif de celle-ci
Le niveau minimum est arbitre de « ligue »

Il est conseillé toutefois d'avoir l'accord du club organisateur

Suivant les compétitions, l'arbitre peut soit arbitrer un match du début à la fin, soit superviser une aire de jeu comprenant plusieurs billards et n'intervenir que sur les coups délicats des tables qu'il supervise.

Bien insisté sur les deux prochains articles

Article 2.6.04. - Rôle de l'arbitre

L'arbitre a pour missions de :

- Contrôler l'état du matériel et des tracés réglementaires.
- Vérifier la tenue vestimentaire des joueurs pendant toute la durée de la compétition.
- Vérifier que les compétiteurs ont une feuille de match et un stylo.
- Vérifier que les règles soient toujours bien respectées.
- Sanctionner, le cas échéant, tout licencié qui a contrevenu aux règlements fédéraux.
- Intervenir à chaque faute, mais ne pas avertir un joueur qu'il est sur le point de commettre une faute.

- Annoncer "faute" ou "30 secondes" à voix haute.
- Répéter à voix haute les annonces du joueur, telle que "snooké" (ou "total").
- Nettoyer les billes à chaque demande et, s'il le juge utile, décider de changer le jeu de billes si elles sont en mauvais état ou de poids différents (seul l'arbitre est autorisé à toucher les billes)
- Décider rapidement en cas de litige.
- Prévenir le Juge Arbitre en cas de litiges survenus durant un match, afin de rédiger un rapport.
- Certifier l'exactitude des résultats sur la feuille de match.
- Veiller à ce que le joueur n'ayant pas la main reste assis sur la chaise prévue à cet effet.

Article 2.6.05 - Devoirs de l'arbitre

L'arbitre a pour devoir de :

- Avoir à tout moment une attitude digne et discrète, tout en faisant preuve de tact et de fermeté.
- Faire preuve de diplomatie afin d'éviter les heurts en cas de litige et ne jamais transgresser les règlements sportifs.
- Porter une tenue vestimentaire irréprochable.

LEGITIMITE - TENUE

Article 2.6.02 - 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 légitimité ne peut toutefois pas être remise en cause par les joueurs.

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

L'arbitre dirige seul la partie à l'exclusion de toute autre personne. Les joueurs ont exceptionnellement le droit d'intervenir lorsqu'il s'agit d'une question d'application des règlements. L'arbitre doit veiller à ce qu'aucune intervention non justifiée ne se manifeste.

Là encore insisté sur l'impartialité de l'arbitre, même si auparavant il était joueur, d'où l'importance d'être en tenue.

Article 2.6.03 - Tenue

Tout arbitre officiel préalablement retenu pour officier dans une compétition doit porter la tenue décrite à l'article 2.6.03. Du code sportif, soit :

Hommes :

- Pantalon uni sombre
- Polo ou chemise d'arbitre FFB Blackball

Femmes :

- Pantalon ou jupe uni(e) sombre
- Polo ou chemise d'arbitre FFB Blackball

Sont admis :

- Chemise unie
- Gilet noir
- Gants blancs

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.

A défaut de cette tenue, la tenue Club est obligatoire.

REGLES DE JEU

MATERIEL

Article 1.1.01 - 02 – 03

Donner des indications sur le format du billard utilisé pour toutes les finales, mais aussi indiquer que d'autres formats de jeu sont autorisés en dérogation

Préciser la qualité du drap

Enfin les diverses couleurs et tailles des billes

ETHIQUE SPORTIVE

Article 1.02.01

Il est important de lire et de commenter au besoin cet article, car l'arbitre sera amené assez souvent à intervenir sur ces problèmes

GLOSSAIRE

Essentiel pour l'arbitre de connaître parfaitement les termes qu'il devra utiliser au cours de l'arbitrage d'une partie

Enumérer toute la liste des définitions employées en insistant sur chacun d'eux. (Inclure dans le livret)

REGLES DE LA « BLACKBALL »

Les arbitres doivent connaître parfaitement ces règles et suivre les évolutions au cours des modifications

DIRECTION D'UNE PARTIE

Rôle 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 au bon déroulement de la partie: râteau, chiffons, piges pour les billes et/ou crayon à marquer

Direction d'une partie

En fonction de la compétition et de l'avancement de celle-ci, les joueurs peuvent bénéficier d'un temps d'échauffement défini. 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.

Définition du début de la partie

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

Tirage à la bande

1. Placement des billes

Deux billes de but de couleur identique de préférence sont placées dans la zone de casse. Chaque bille étant attribuée aléatoirement à chaque joueur. Chacun d'entre eux pourra demander d'améliorer la position.

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. Particularités

Le tirage à la bande est automatiquement perdu si :

- la bille traverse la ligne médiane de la table.
- la bille ne touche pas la petite bande du haut
- la bille est empochée
- la bille sort de la table
- la bille touche la grande bande
- la bille s'arrête dans le coin de la poche au delà de la petite bande
- la bille touche plus d'une fois la petite bande du haut
- il y a faute sur la bille

Le tirage à la bande est à rejouer si :

- les deux joueurs enfreignent ces règles
- il est impossible de déterminer quelle bille est la plus proche de la petite bande du bas
- un joueur tire après que la bille de son adversaire ait touché la petite bande du haut

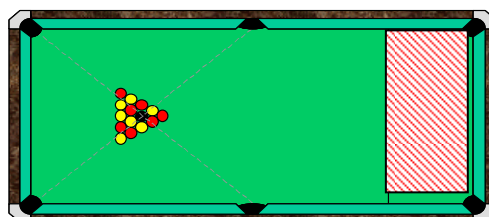
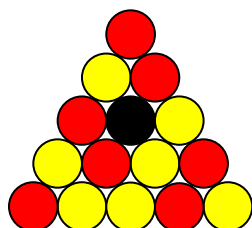
4. Attribution de la casse

Le tirage est gagné par le joueur dont la bille est au plus près de la bande du bas.

A chaque partie suivante il y a alternance du joueur qui débute jusqu'à la fin du match.

Le Triangle Disposition des billes

Les billes de couleur sont rassemblées en triangle selon une disposition précise. Le triangle est placé sur la surface de jeu, de façon telle que la bille noire se situe sur l'intersection des deux diagonales. L'arbitre place la bille blanche (bille de choc) le long de la petite bande.



Départ du jeu

Le joueur saisi la bille de tir et la place où bon lui semble dans la zone de casse. La casse de départ s'exécute en ligne directe sur l'ensemble formé par le triangle, ou par les bandes.

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.

À 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.

De façon générale, il est recommandé aux arbitres de procéder au nettoyage (tapis ou billes) entre deux manches ou à chaque fois que la bille blanche est empochée.

Annonces

Ces dernières devront être faites à haute et intelligible voix. Les principales annonces sont :

Pour la validation : suite au tir du joueur, « couleur A validée » ou « table libre ».

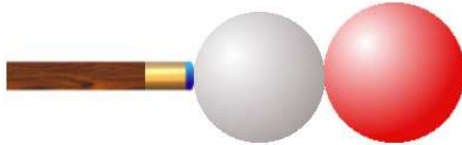
En cours de jeu lorsqu'un joueur fait faute : « couleur A » faute « couleur B » deux visites ou « couleur B » un tir libre une visite.

Lorsque les joueurs sont sur la noire : « couleur A » sur noire.

Dans tous les cas, l'arbitre devra annoncer les cas de position de « snook total », les « contacts billes » ainsi que les « contact bandes ».

CAS PARTICULIERS

Poussette



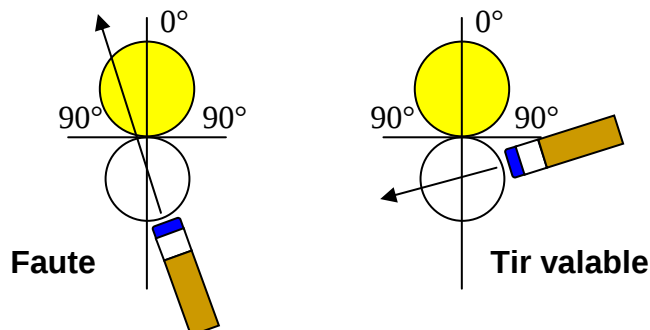
Il y a poussette chaque fois que, lors d'un tir, le procédé est en contact avec la bille blanche tandis que la blanche est elle même en contact avec une autre bille.

Billes en contact

Tout contact de bille (avec une autre bille ou avec une bande), et dans la mesure où le tir concerne celles-ci, doit être clairement annoncé par le joueur, et l'annonce admise par son adversaire ou par un arbitre.

Bille en contact avec une bille :

Dans tous les cas, lorsque la bille blanche est en contact avec une autre bille, le joueur doit exécuter le coup selon un angle de visée supérieur à 90° (voir schéma)



- 1) si cette bille est une bille de son groupe, le contact est fait à l'origine. Le joueur peut propulser la bille blanche sans qu'il y ait obligation de toucher une autre bille. La bille blanche peut également toucher une

bille adverse. Dans ces deux cas le tir doit répondre aux exigences d'un tir valable (bande après impact ou bille empochée).

2) si ce n'est pas une bille de son groupe, le joueur doit propulser la bille blanche afin qu'elle entre en premier contact avec une bille de son groupe de couleur. Le tir doit répondre aux exigences d'un tir valable (bande après impact ou bille empochée).

3)

Bille en contact avec une bande :

1) avant un tir, lorsque la première bille de couleur jouée est en contact avec la bande : ce contact n'est pas considéré comme "bande après impact", et la bille blanche, ou toute bille de couleur, doit aller toucher une bande, sauf si une bille est empochée.

2) avant un tir, la bille blanche est en contact avec une bande, et avec une bille de couleur (elle même en contact ou non avec une bande) :

- le tir répond aux exigences de la règle des billes en contact précédemment citée. Le contact de la bille blanche avec la bande n'est pas considéré comme "bande après impact" et le tir doit répondre aux exigences d'un tir valable (bande après impact ou bille empochée).

Bille rejetée par la poche

Une bille entrée dans une poche, en totalité ou en partie, et qui en ressort en s'immobilisant sur la surface de jeu, n'est pas considérée comme empochée.

Bille hors-jeu

Sont dites hors jeu, toutes les billes qui reposent ailleurs que sur la surface de jeu.

Toute bille, jaune ou rouge sortant de la table doivent être replacées sur le spot de la noire ou au plus près possible le long de la ligne joignant le spot de la noire et le centre de la bande le plus éloignée de la zone de casse.

Si la bille blanche est considérée comme "hors jeu", elle doit être replacée à l'intérieur des limites de la "Zone de casse" tracées sur le tapis.

Une bille qui roule sur une bande et qui revient par ses propres moyens sur la surface de jeu, ne sanctionne pas d'une faute le joueur en contrôle.

Une bille, qui sort et touche un élément extérieur au billard (luminaire, mur,...), et qui revient sur la surface de jeu pénalise le joueur en contrôle d'une faute.

Joueur en contrôle

La prise de contrôle de la table par le joueur (et donc le changement) devient effective, après un tir, dès lors que les billes sont arrêtées et qu'aucune bille n'a été empochée lors de ce tir.

Le joueur en contrôle est alors responsable de tout ce qui se passe sur la surface du jeu.

L'arbitre doit veiller à ce que l'adversaire prenne le contrôle de la table dans les 60 secondes. Dans le cas contraire il avertira le joueur qu'en cas de récidive il annoncera « FAUTE ».

Billes en bord de poches

Si une bille en bord de poche tombe, en l'absence de contact avec une autre bille, elle sera remplacée au milieu du bord de la poche concernée. Cela n'entraîne aucune pénalité pour le joueur en contrôle.

Éléments extérieurs

Dans le cas où un événement extérieur imprévisible déplacerait une ou plusieurs billes en jeu, (...triangle tombant sur les billes,... joueur en contrôle bousculé et heurtant involontairement les billes...etc.) les billes seront remplacées au plus près de leurs positions initiales. Si cela est impossible à déterminer (trop de billes à remplacer), la partie sera rejouée.

Comportement des joueurs

Après avertissement, toute action visant à déconcentrer l'adversaire, tout geste d'énervement abusif, tout comportement antisportif, amènera la perte pure et simple de la manche dans un premier temps, puis de la partie en cas de récidive. Le cas devra être signalé au Directeur de Jeu et

ce dernier transmettre le dossier à la Commission de Discipline compétente, s'il y a récurrence.

En cas de partie excessivement lente ou en cas de non évolution, l'arbitre pourra décider d'appliquer la règle de la minute jusqu'à la fin de la partie. Les joueurs disposeront alors d'une minute pour effectuer chaque tir après avoir été averti. Tout dépassement sera sanctionné par une faute.

La partie est considérée comme abandonnée et perdue lorsqu'un joueur dévisse ou range sa queue et que l'attitude de ce dernier laisse supposer l'abandon

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.

Râteau

L'utilisation du Râteau (accessoire obligatoire mis à disposition par l'organisateur) est permise. Il doit être tenu à la main, dans tous les cas. Les queues longues ou télescopiques sont tolérées.

DISPOSITIONS PARTICULIERES

Domaine d'autorité de l'arbitre

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, ou reste à proximité.

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, remplacement).

Comportement de l'arbitre vis-à-vis des joueurs

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

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).

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.

Cas exceptionnels

Les cas exceptionnels non prévus au présent règlement et qui sont laissés à l'appréciation de l'arbitre (en concertation éventuelle avec le juge arbitre) font l'objet d'un rapport écrit établi par ce dernier. Ce rapport est envoyé par le Directeur de Jeu à la CNA par l'intermédiaire de la CAL ainsi qu'à la CSN.

Déplacements et positionnement

L'arbitre doit occuper une position lui permettant de visualiser l'ensemble du coup et de la table, de l'attaque de la bille de choc jusqu'à l'immobilisation de toutes les billes.

Lors de son positionnement, il doit veiller à ce que ses déplacements ne gênent en aucune façon le joueur en contrôle.

Lors de l'exécution du coup, l'arbitre doit observer une parfaite immobilité.

De même, il doit éviter dans la mesure du possible de se trouver dans le champ de vision du joueur (sauf si la difficulté du coup à juger implique un positionnement dans cette zone).

Selon l'éclairage de certaines salles, l'arbitre devra veiller également à ne pas projeter d'ombre sur la surface de jeu.

Lorsque le joueur doit exécuter un coup lors duquel le corps ou une partie du corps se situe à l'aplomb d'une ou plusieurs billes, l'arbitre doit adopter la position nécessaire pour s'assurer qu'il n'y a pas de contact ou frottement sur la ou les billes concernées (se pencher, s'accroupir...).

Impacts litigieux

Lors d'un impact quasi simultané sur une bille de la couleur du joueur en contrôle et sur une bille adverse, l'arbitre devra s'aider du report de trajectoire de la bille de choc et des billes de couleurs, afin de juger de la validité ou non de l'impact.

Si la force du coup, la simultanéité de l'impact, et le report de trajectoire de la bille de choc et des billes de couleurs ne lui permettent pas de juger de la validité du coup, l'arbitre devra annoncer faute.

Zones d'arbitrage

Lors de nombreuses compétitions, l'arbitre aura à superviser un groupe de table, plutôt que d'arbitrer une seule table.

Dans ce cas, les annonces restent à la charge des joueurs, et ceux-ci doivent assurer un auto-arbitrage.

L'arbitre devra s'assurer que toutes les procédures sont respectées par les joueurs (tirage à la bande, remplissage de la feuille de match, etc...).

En cas de coup délicat, il devra se rapprocher de la table concernée, afin d'anticiper tout litige potentiel.

En cas de désaccord entre les joueurs, il lui appartiendra également de trancher (snook total ou partiel, bille collée ou non, etc...)

LE JUGE ARBITRE

Le Juge Arbitre est aussi un arbitre.

Article 2.5.01 - Désignation

Lors des compétitions officielles nationales, la CSN Blackball nomme le Juge Arbitre pour superviser le bon déroulement de l'épreuve. Ce Juge Arbitre doit être obligatoirement Arbitre Fédéral.

Lors des Finales de Secteur :

- Le Juge Arbitre est désigné par le responsable Blackball de la Ligue organisatrice en accord avec le responsable sportif du Secteur Blackball et le club organisateur.
- Le Juge Arbitre doit obligatoirement être Arbitre Fédéral ou Arbitre Fédéral probatoire.

Lors des compétitions officielles de Ligue :

- Le Juge Arbitre est désigné par le responsable de l'arbitrage Blackball de la Commission d'arbitrage de la Ligue (CAL) en accord avec le responsable sportif Blackball de la Ligue et le club organisateur.
- Le Juge Arbitre doit obligatoirement être Arbitre de Ligue (au minimum).

Article 2.5.02 - Rôle officiel

Le Juge Arbitre a pour missions de :

- Superviser l'arbitrage des matchs en cours.
- Vérifier la tenue vestimentaire des joueurs pendant toute la durée de la compétition.
- Désigner les Arbitres pour chaque match, en concertation avec le Directeur de Jeu.
- Veiller à la régularité et au bon déroulement des matchs.
- Trancher tous litiges d'arbitrage.
- Etablir par écrit, signer et transmettre au Directeur de Jeu un rapport sur d'éventuels incidents d'arbitrage ou mentionner l'absence d'incident (utiliser le formulaire prévu à cet effet).

Au cours d'un match, les cas exceptionnels non prévus au présent règlement, sont laissés à l'appréciation de l'arbitre qui officie en concertation avec le Juge Arbitre.

Dans ce cas, à l'issue du match, le Juge Arbitre 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).

QUELQUES CONSEILS

Ne pas oublier les pauses, mais garder le contact pour éviter les dispersions

Faire des photos de groupe et pendant les séances d'examen, utiles pour le journal FFB et alimenter la presse locale

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

Prendre le temps d'expliquer quelques fautes

Se faire aider si possible dans ce genre de démonstration par un joueur de bon niveau

Terminer en donnant rendez vous à tous les stagiaires pour l'examen

Prendre contact avec les dirigeants de Ligue ou élus municipaux etc.

Si l'examen théorique QCM à lieu à la suite de la formation laisser un temps de décompression et de réflexion aux candidats

Expliquer le déroulement de celui-ci

En fin de temps prévu, ramasser les copies. Accorder quelques minutes supplémentaires si besoin

Faire la correction à deux selon une grille prévue, totaliser et revérifier

Les candidats dont la note est inférieure au minimum exigé, mais proche de celui-ci, peuvent être interrogés sur les questions mal répondues, souvent elles peuvent être mal comprises ou mal lues.

Rectifier la note en fonction de cet oral.

Annoncer les résultats en citant et expliquant quelques questions ou des erreurs sont fréquentes

Féliciter les candidats reçus

Ne pas oublier de remercier les organisateurs et les personnalités si présentes

Donner rendez-vous pour l'épreuve pratique

Evitez des stages avec trop de candidats (12 maxi)

