



**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 – Légimité

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 pignes 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.

Article GE 6.4.08 – Annonces

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, intervertir 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'appretait 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 queue 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.