CODE DE L'ARBITRAGE BILLARD CARAMBOLE

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS 3
TITRE I - DISPOSITIONS COMMUNES À TOUS LES CHAMPIONNATS 7
Article 1.1 - Tabac, cigarette électronique, alcool, dopage 7
Article 1.2 - Application des règles 7
Article 1.3 - Dispositions 7
TITRE II - RÈGLES D'ARBITRAGE 8
Article 2.1 - Responsabilité 8
Article 2.2 - Direction de la partie 8
Article 2.3 - Comportement de l'arbitre 8
Article 2.4 - Compétences de l'arbitre 9
Article 2.5 - Décisions de l'arbitre 10
Article 2.6 - Annonces de l'arbitre 11
Article 2.7 - Annonce des fautes 12
Article 2.8 - Les pauses et leur contrôle 13
Article 2.9 - Changement d'arbitre 13
Article 2.10 - Réclamations 13
Article 2.11 - Nomination, légitimité, tenue 13
Article 2.12 - Dispositions circonstancielles aux finales nationales et internationales 14
TITRE III REGLES ARTISTIQUE 15
Article 3.01 - Placement et Manipulation des billes 15
Article 3.02 - Annonce et validation d'un point 15
Article 3.03 - Pause et nettoyage des billes 16
ANNEXE 1 17
Article 3.1 - Rôle de l'arbitre avant la compétition 17
Article 3.2 - Échauffement 17
ANNEXE 2 - Règles européennes pour être arbitre CEB / UMB 18
Article 4.1 - Conditions pour être nommé arbitre CEB 18
Article 4.2 - Signe de reconnaissance d'un arbitre CEB 18
Article 4.3 - Limite d'âge 18
Article 4.4 - Arbitres honoraires 18
Article 4.5 - Tenue 18
Article 4.6 - Publicité 19
Article 4.7 - Conditions pour être proposé comme arbitre UMB 19

AVANT-PROPOS

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

Les règles des différents modes de jeu et spécialités sont définies dans le "Code Sportif Billard Carambole" de la Fédération française de billard.

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

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

D'une saison sportive à l'autre :

- les parties du texte ajoutées ou modifiées apparaissent surlignées en jaune ;
- les parties du texte supprimées ~~apparaissent en caractères rouges et sont barrées~~.

Pour les disciplines JDS et 3 Bandes, le suivi d'activité des arbitres, notamment en vue de leurs renouvellements de grade, se fait désormais directement à partir des éléments renseignés sur E2I, la saisie de l'arbitre N°1 étant devenue obligatoire et ce aussi bien pour de l'arbitrage que pour de l'auto-arbitrage.
Le fichier Excel de suivi est maintenu pour les disciplines 5 Quilles et Artistique.

Association Française du Corps Arbitral Multisports

Déclarée à la Préfecture de PARIS le 7 janvier 1986 N°86/60

Président d'honneur : **Nelson PAILLOU**

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

CODE DE L'ARBITRE UNSS / AFCAM

Union Nationale Sport Scolaire & Association Française Corps Arbitral Multisports

L'ARBITRE ou le JUGE doit :

1- Apprendre et faire respecter les règles du jeu ;

2- Se perfectionner en participant aux séances de formation ;

3- Savoir apprécier l'esprit du jeu ;

4- Refuser toute forme de tricherie ;

5- Veiller en toute circonstance à être objectif et impartial ;

6- Rester maître de soi et du jeu, en respectant l'équité sportive ;

7- Respecter les sportifs, entraîneurs, dirigeants et spectateurs ;

8- Être loyal et exemplaire dans et en dehors de l'aire sportive ;

9- Faciliter la communication entre les arbitres ;

10- Ne jamais critiquer un autre arbitre de sa discipline ou d'une autre discipline ;

11- S'investir dans son club pour parler de l'arbitrage ;

12- Auprès des jeunes et des associations, aider à promouvoir de nouveaux talents dans l'arbitrage.

UNSS FÉDÉRATION AFCAM

……..

AFCAM
ASSOCIATION FRANÇAISE DU CORPS ARBITRAL MULTISPORTS
Déclarée à la Préfecture de PARIS le 7 janvier 1986 N°86/60
Présidents d'honneur Nelson PAILLOU † et Michel Dailly
Site internet : www.arbitre-afcam.org

Déontologie des Arbitres en 10 points

L'Arbitre s'engage à :

1. Connaître avec précision et appliquer les règles et règlements ;
2. Être juste et impartial et communiquer clairement ses décisions ;
3. Suivre les formations pour avoir les connaissances et maintenir les compétences qui répondent aux exigences de son niveau de pratique et de perfectionnement ;
4. Être bien préparé pour chaque compétition (condition physique optimale, ponctualité, disponibilité, tenue vestimentaire et équipement appropriés...) ;
5. Être et demeurer exemplaire en toutes circonstances, dans et au dehors de l'aire sportive ;
6. Être respectueux de tous les acteurs de la compétition (compétiteurs, entraineurs, organisateurs, spectateurs, média, officiels,…) ;
7. S'interdire toutes les critiques ou commentaires préjudiciables envers d'autres arbitres ou l'institution d'appartenance ou ses membres, par quelque moyen que ce soit (oral, écrit, article publié, twitter, forums internet, blogs, sites de réseaux sociaux,…) ;
8. Avoir un comportement irréprochable (ne pas consommer de l'alcool ou fumer en étant en fonction, ne pas utiliser de drogues illicites, éviter une proximité inappropriée avec des compétiteurs, …) ;
9. S'interdire tout conflit d'intérêt (interdiction de participer à des paris sportifs sur la compétition, refuser tout cadeau d'une valeur inappropriée et toute rémunération indue, …) ;
10. Faire preuve d'un esprit de sportivité et promouvoir les aspects positifs du sport tels que le fair-play.

Serment de l'Arbitre aux Jeux Olympiques :

« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions pendant ces Jeux Olympiques en toute impartialité, en respectant et en suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité. »

TITRE I - DISPOSITIONS COMMUNES À TOUS LES CHAMPIONNATS

Article 1.1 - Tabac, cigarette électronique, alcool, dopage

Il est interdit de fumer dans la salle de compétition.
Ni les joueurs, ni les arbitres, ni le directeur de jeu ne sont autorisés à fumer au cours des parties.

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

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

Article 1.2 - Application des règles

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

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

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

Article 1.3 - Dispositions

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

Les CJAL choisissent les arbitres des finales de ligue, des tournois nationaux et des épreuves de qualification directe aux finales nationales.
Pour les finales nationales, se reporter à l'*article 2.12* du présent code.

TITRE II - RÈGLES D'ARBITRAGE

Article 2.1 - Responsabilité

1. Il est du devoir de la Fédération où la manifestation se déroule de prendre les dispositions nécessaires afin de mettre à disposition de l'organisateur les arbitres compétents nécessaires pour garantir l'exercice d'arbitrage selon les règles de la Fédération française de billard.

Article 2.2 - Direction de la partie

1. Un joueur ne peut récuser la nomination d'un arbitre par la direction du tournoi.

2. Les arbitres doivent être présents, en tenue correcte, 20 minutes avant l'heure officielle du début des matchs, à la table correspondante. Ils doivent préalablement vérifier que rien n'est changé dans l'horaire

3. La tâche de l'arbitre commence au moment où la direction du tournoi invite les joueurs à se rendre au billard (échauffement) jusqu'à la remise au directeur du tournoi de la feuille de match, signée par les joueurs et les arbitres.

4. Avant le match, l'arbitre contrôle si les billes et le billard sont nettoyés et le billard correctement marqué. Si besoin est, il fait le nécessaire ou il le fait faire. Il s'assure également que tous les accessoires nécessaires sont à disposition et que les tables, draps, billes et éclairages sont conformes aux normes de la FFB.

5. La partie commence dès que l'arbitre a placé les billes pour le tirage à la bande. Dès ce moment, les joueurs ne peuvent toucher les billes qu'avec le procédé et selon les règles du jeu.

6. L'arbitre dirige seul la partie, à l'exclusion de toute autre personne. Un second arbitre ou un marqueur est responsable de la feuille de match et du tableau d'affichage. Si le jeu inclut une limite de temps, le chronomètre est géré par le marqueur (ou le second arbitre) ou par l'arbitre lui-même s'il dispose d'une télécommande

7. L'arbitre doit veiller à ce qu'aucune intervention non justifiée, de la part des joueurs ou de personnes extérieures, ne vienne perturber le jeu.

8. 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 ou bruit susceptibles de gêner l'adversaire.

Article 2.3 - Comportement de l'arbitre

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

2 L'arbitre ne doit manifester aucun sentiment. Il lui est interdit de fournir une aide quelconque aux joueurs.

3. Il est formellement interdit à l'arbitre d'attirer l'attention du joueur sur une faute qu'il pourrait commettre. En outre, à la reprise comme en cours de série, l'arbitre n'a pas le droit de montrer au joueur sa bille de jeu, excepté si celui-ci le lui demande. Il est toutefois tenu d'annoncer les billes par rapport aux zones réglementées, même si cette annonce situe automatiquement la bille de jeu du joueur.

4. Les arbitres n'ont pas le droit de fumer ni de boire de boissons alcoolisées pendant leur office.

5. Quand l'arbitre accorde ou refuse un point, il doit s'abstenir de faire un geste du bras ou de la main en signe d'affirmation ou de négation.

6. Position : l'arbitre doit avoir les bras le long du corps, les mains en contact (ou pas) avec les jambes. Cette position pouvant être fatigante après un certain temps, il lui est permis de croiser les mains dans le dos pour un court moment. Ce sont les deux seules positions acceptées.

7. La tenue des arbitres est fixée par l'organisateur ou la Fédération française de billard. Elle doit être la même pour tous les arbitres. Il est permis aux arbitres de porter de manière adéquate des publicités de l'organisateur. Tous les arbitres doivent porter la même publicité au même endroit.

8. Au cours du match, l'arbitre doit toujours faire preuve d'une attention maximale, en évitant les distractions et les doutes et en restant toujours immobile lorsque l'athlète se prépare à jouer.

9. A l'exception de la période de pause, l'arbitre doit veiller à ce que les athlètes n'aient aucun contact et n'utilisent pas de système de communication pour parler avec le monde extérieur.

Article 2.4 - Compétences de l'arbitre

1. L'arbitre veille seul au respect des dispositions réglementaires pendant la partie et, dans le cadre du présent règlement, prend les mesures qui sont de sa compétence afin d'en exiger le respect pendant la partie.
   L'arbitre avertit tout joueur qui contrevient aux règles de conduite et en fait rapport à la direction du tournoi.
   En cas de contravention grave, l'arbitre peut interrompre la partie même si le joueur fautif n'a pas encore été averti. La décision finale est prise en accord avec la direction du tournoi.

2. Si un joueur déjà averti se met à nouveau en infraction, l'arbitre peut interrompre la partie et le match est perdu pour le joueur fautif.
   Sitôt la partie interrompue, l'arbitre doit en faire rapport à la direction du tournoi.

3. À la demande d'un joueur, mais pour autant qu'il le juge nécessaire, ~~ou de sa propre initiative~~, l'arbitre peut procéder ou faire procéder au nettoyage du billard et des billes à tout moment de la partie. Si une bille est en contact ou très près d'une autre bille ou d'une bande, il n'est pas procédé au nettoyage. Cette action doit se faire dans le délai le plus rapide.
   La demande de nettoyage doit être justifiée. S'il s'agit d'une tentative de retardement par le joueur alors qu'objectivement l'arbitre n'en voit pas la nécessité, il peut refuser le nettoyage et inviter le joueur à poursuivre le jeu.
   Si une ou plusieurs billes sautent du billard, l'arbitre doit obligatoirement les nettoyer avant de les replacer sur les positions qu'elles doivent occuper. Il ne demande pas l'accord au joueur qui va prendre la main.

4. Seul l'arbitre a le droit de manipuler les billes pour les remettre sur mouches, les replacer s'il y a lieu ou les nettoyer.
   ~~En cas de nettoyage, il repère soigneusement la position des billes avant de les enlever. Dans ce cas, seul l'usage du crayon et/ou du positionneur de billes est permis.~~

En cas de nettoyage, il repère soigneusement la position des billes avant de les enlever. Dans ce cas, seul l'usage du crayon est permis. Le positionneur de billes peut être utilisé pour le replacement des billes sur les mouches. L'utilisation des piges n'est pas autorisée.
Lors de la remise en jeu, il s'assure que chaque bille est dans la position correcte et prévue

Lors de la remise sur le point de départ pour les parties avec reprise égalisatrice l'arbitre demande au joueur s'il souhaite faire nettoyer les billes, mais en aucun cas il ne peut l'imposer.
De même lors d'une prolongation, seul le joueur qui a la main peut demander le nettoyage des billes.

5. Le joueur doit toujours jouer avec sa bille de jeu.
~~Si, lors d'une mise ou remise sur mouches des billes, un échange de billes est fait par l'arbitre, la faute en incombe malgré tout au joueur, et non à l'arbitre.~~
L'arbitre et ou le marqueur (deuxième arbitre) **doivent s'assurer à tout moment du match, que le joueur joue bien, ou qu'il va bien joueur avec sa bille.** Cela inclus les mises ou remises sur mouches quelles que soient les situations qui les aient engendrées. S'il a un doute, l'arbitre peut se concerter avec le deuxième arbitre (ou marqueur).

6. L'arbitre n'accorde la main à l'adversaire que lorsque toutes les billes sont immobiles.
Si un joueur touche une bille avant cela, c'est considéré comme une faute.

7. Si, après avoir manqué un carambolage ou commis une faute, le joueur passant la main touche une ou plusieurs billes en mouvement ou immobiles, l'arbitre replace les billes touchées au plus près de l'endroit où elles doivent normalement se situer. Ceci vaut également si, à n'importe quel moment de la partie, la position des billes est changée pour une cause extérieure.

8. Au 3-Bandes avec limite de temps, un chronomètre bien visible des joueurs(ses), de l'arbitre et des spectateurs doit être posé à chaque table.
Il est utilisé sous le contrôle de l'arbitre en suivant les règles ci-dessous.
   – La limitation est de 40 secondes (si possible avec un compte à rebours), avec un système d'avertissement lumineux et sonore.
   – Un signal de pénalité, si possible sonore, marque la limite de temps atteinte. En cas d'absence, l'arrêt se fait sur annonce ou indication de l'arbitre. Après un arrêt pour dépassement du temps, les billes sont remises sur la position de départ pour l'adversaire.

.

Le *timeout* a pour effet de doubler la limite de temps initiale (par exemple, si la limite est de 40 secondes, elle passe à 80 secondes).
Le joueur n'est pas tenu de demander de timeout à l'arbitre.
Le joueur peut utiliser plusieurs timeouts sur le même point.
Le(s) timeout doit être clairement signalé (s) par l'arbitre au joueur et au marqueur après le point joué.
Au-delà de la totalité des timeout utilisés, le dépassement de temps (de préférence sonore) est sanctionné par une faute (dépassement de temps), les billes sont mises sur la position de départ pour l'adversaire.
Les timeouts utilisés doivent être bien visible du joueur, de l'arbitre et des spectateurs au tableau de marquage.
Les *timeouts* non consommés sont perdus à la fin de la partie **(*)**.

   – Pour le nettoyage des billes ou du billard ou en cas d'interruption étrangère, l'arbitre arrête le décompte du temps. Après la remise en jeu, le temps recommence à courir.
Lors de l'utilisation d'un accessoire (râteau, etc.) ou d'une extension de queue, le temps n'est pas arrêté.

(*) : en attente de modification du code sportif

Pour les spécialités sans limite de temps :

- sur certaines positions, le joueur peut avoir besoin d'un temps de réflexion plus long, c'est à l'arbitre et à lui seul qu'il appartient d'apprécier la situation et d'accorder ou non un délai suffisant à l'exécution du carambolage.

- si un joueur est trop souvent anormalement lent, l'arbitre le lui signale une première fois discrètement, soit verbalement soit en lui faisant un geste (tapotage de l'index sur la montre par exemple) et si le joueur continue à être trop lent, il annonce alors « 15 secondes »

- si le joueur n'a pas joué dans ce délai accordé de 15 secondes, l'arbitre annonce alors : « faute pas joué » et la main passe à l'adversaire. Les billes restent sur leur position ou l'adversaire peut demander qu'elles soient remises sur mouches.

Article 2.5 - Décisions de l'arbitre

1. En cas de doute sur une décision de l'arbitre, le joueur peut lui demander, mais une seule fois, de réexaminer le cas.

2. L'arbitre est tenu de faire droit à cette requête.

3. Les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel pour les questions de fait, excepté dans le cas du point 1 ci-dessus.

4. Les remarques faites par l'adversaire doivent être dites à l'arbitre, au marqueur ou au 2ème arbitre discrètement

5. L'adversaire peut également demander à l'arbitre, également une seule fois, de réexaminer une décision. Si de telles demandes se répètent et si l'arbitre estime qu'elles sont essentiellement destinées à gêner l'adversaire, il avertit le demandeur, conformément aux dispositions des points 1 et 2 de l'*article 2.4*.

6. Le second arbitre, le marqueur ou l'adversaire, peuvent intervenir auprès de l'arbitre dans les cas suivants :
   - le joueur ne joue pas avec sa bille :
   - une fausse annonce est faite concernant la position des billes dans les zones réglementées ;
   - l'arbitre commet une erreur dans le décompte des points ;
   - l'arbitre se trompe lors d'une remise sur mouches.

   L'intervention doit se faire de manière discrète, sans troubler le déroulement des autres parties.

7 Si l'arbitre a accordé injustement un point, il a le droit de revenir sur sa décision, à condition toutefois que le jeu ne se soit pas poursuivi.

8 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, il doit l'empêcher de continuer à jouer, l'arbitre doit procéder comme si le joueur fautif avait passé la main.
Il replace alors les billes au plus près de la position où elles se trouvaient au moment où la faute a été commise, ou selon les dispositions particulières fixées dans les règlements de la spécialité concernée.

9 **Changement de bille en cours de série**
Si l'arbitre, le marqueur ou l'adversaire constate un changement de bille **en cours de série** qui peut être consécutif à un fait de jeu, ou au comportement indélicat du joueur qui s'étant aperçu seul qu'il s'était trompé de bille, reprend sa bille de jeu, alors la main passe. L'annonce est « faute pour changement de bille ».

Les billes restent à la place qu'elles viennent d'occuper ou sont placées selon les règlements des diverses disciplines.
L'adversaire reprend sa bille de jeu pour continuer.
Le nombre de carambolages ou de points effectués sur la reprise en cours au moment où l'erreur est constatée reste acquis au joueur pris en défaut.

10 Les cas exceptionnels non prévus au présent règlement sont laissés à l'appréciation de l'arbitre. Dans ce cas, une remarque concernant la décision prise est mentionnée sur la feuille de match.

Article 2.6 - Annonces de l'arbitre

1. L'arbitre effectue toutes les annonces réglementaires à haute et intelligible voix.

2. Lors du tirage à la bande, l'arbitre invite les joueurs à exécuter le tirage en disant : « Quand vous voulez. »

3. Dès la réalisation d'un carambolage, l'arbitre le valide en annonçant le nouveau cumul de points de la série en cours. Cette validation n'est toutefois définitive que lorsque les trois billes sont immobiles et qu'aucune faute n'a été commise.

4. Lorsque la main passe pour faute, fin de set ou fin de partie, l'arbitre annonce clairement le nom du joueur suivi du nombre de points obtenus par ce joueur (également « Zéro »).
   On ne prononce pas le mot "point(s)".

5. Si l'arbitre, selon la spécialité, doit faire plus d'une annonce, il observe l'ordre suivant :
   – nombre de points réussis ;
   – annonce « Pour… » ;
   – position des billes par rapport aux zones réglementées ;
   – position des billes par rapport à l'ancre ;
   – si la bille du joueur est en contact avec une autre bille ou la bande, « Contact avec… »

6. L'arbitre annonce la faute commise s'il le juge nécessaire ou si le joueur le lui demande.

7. L'arbitre avertit le joueur lorsque celui-ci joue « Pour cinq », « Pour quatre », « Pour trois », « Pour deux », « Pour 1 » ou « point de match » s'il s'agit du joueur qui a la bille pointée (ou jaune) dans un match avec reprise égalisatrice, ou de n'importe quel joueur lors d'un match sans reprise égalisatrice.
   Au 3-Bandes, l'arbitre ne fait ces annonces que pour les trois derniers points.
   En cas d'interruption de série, l'annonce n'est pas répétée lorsque le joueur revient au jeu.

8. L'arbitre doit contrôler le décompte des points et des reprises ainsi que la feuille de match.
   Aux jeux avec limite de temps, il contrôle également la mise en marche conforme du chronomètre.
   Le tableau de marquage doit être placé bien en vue des joueurs, des arbitres et des spectateurs. Il doit être tenu à jour en permanence.
   En cas de différence entre la feuille de match et le tableau de marquage, il appartient à l'arbitre de clarifier immédiatement la situation et de trancher définitivement.

9. Si la partie se joue avec une limite de reprises, l'arbitre annonce « Dernière reprise » avant que les joueurs ne jouent la dernière reprise, sans citer le nom du joueur.

10. Dans les modes de jeu comportant des zones réglementées, l'arbitre annonce à haute voix la position des billes : « *À cheval* », « *Entrée* » ou « *Dedans* ».

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

Aux jeux de cadres avec ancres, l'annonce d'une position dans une ancre est toujours précédée de l'annonce de la position dans le cadre.

Au cadre à deux coups, douze annonces sont possibles :

− *à cheval*	− *à cheval partout*	− *à cheval et entrée*	− *à cheval et dedans*
− *entrée*	− *entrée et à cheval*	− *entrée partout*	− *entrée et dedans*
− *dedans*	− *dedans et à cheval*	− *dedans et entrée*	− *dedans partout*

Au cadre à un coup, six annonces sont possibles :

− *à cheval*	− *à cheval et dedans*	− *à cheval partout*
− *dedans*	− *dedans et à cheval*	− *dedans partout*

Article 2.7 - Annonce des fautes

1. Au départ d'un coup, si le joueur touche la bille de jeu plus d'une fois avec le procédé, l'arbitre annonce « Touché » et l'adversaire prend la main.
   Ceci vaut également si le joueur touche sa bille ou une autre bille une seule fois, mais avec autre chose que le procédé.

2. Si le procédé est encore en contact avec la bille de jeu quand celle-ci entre en contact avec une ou plusieurs billes ou avec une bande, l'arbitre annonce « Queutage » et l'adversaire prend la main.

3. Bille touchée : il y faute lorsqu'en dehors d'une situation de queutage, un contact intervient entre une bille et un autre élément qu'une autre bille ou une bande.

4. Trajectoire hors du billard : il y a faute lorsqu'une bille au moins sort du billard.
   Une bille est considérée comme sortie du billard si, au cours de son mouvement, elle touche le cadre de bande ou tout autre élément situé au-delà de la frontière intérieure du cadre de bande.

5. Fautes de position du corps. Le joueur commet une faute :
   – si, au moment où il anime sa bille, aucun de ses pieds n'est en contact avec le sol.
   – si la semelle de sa chaussure touche le drap recouvrant la surface de jeu ou les bandes.

6. Abandon de l'aire de jeu sans autorisation. Il y a faute si l'un des joueurs quitte l'aire de jeu sans autorisation : il perd le match.

7. Fautes diverses. Il y a faute si :
   – la bille du joueur est mise en mouvement avant que toutes les billes-objets soient complètement immobiles ;
   – au moins une bille-objet n'effectue pas une partie de son trajet en dehors d'une zone réglementée après une position "dedans" ; faute « resté dedans »
   – le point de départ ou de replacement n'est pas exécuté dans les conditions spécifiques définies pour la spécialité concernée ;
   – le joueur fait intentionnellement des points de repères ;
   – le joueur ne joue pas avec sa bille ;
   – le joueur change de bille en cours de série
   – le joueur commet un dépassement de temps d'exécution lorsque la spécialité concernée prévoit une limitation de temps ;
   -- le joueur ne tient pas ou n'a pas la main posée sur le râteau.

8. Une faute non constatée par l'arbitre ne peut être sanctionnée. Le carambolage reste acquis et le joueur conserve la main, il est donc tenu de continuer à jouer.
   Toutefois, si le joueur avoue lui-même à l'arbitre avoir commis une faute, ce dernier peut revenir sur sa décision et donner la main à l'adversaire.

~~9. Si un échange se fait lors d'une remise des billes sur mouches par l'arbitre, la faute incombe au joueur, et non à l'arbitre.~~

Article 2.8 - Les pauses et leur contrôle

1. Les pauses ne sont permises qu'aux moments et en durées prévus par les règlements.
   L'arbitre est tenu de les contrôler et ne doit en autoriser aucune autre à d'autres moments, ni de prolongations de pauses, sauf cas de force majeure, et à l'appréciation de l'arbitre.

2. Elles peuvent ne pas être observées si les deux joueurs sont d'accord pour ne pas les prendre.

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

4. Pour des raisons impératives, la direction du tournoi peut fixer une réglementation différente pour les pauses lors d'un tournoi ou pour certaines parties.
   Ces raisons peuvent être par exemple :
   - grande chaleur dans la salle de jeu ;
   - retransmission par les médias ;
   - problèmes techniques et leur réparation ;
   - maladie temporaire ou raisons sanitaires ;
   - besoin urgent de changement d'arbitre.

Article 2.9 - Changement d'arbitre

Pour les parties dont la durée excède une heure, il est recommandé de changer d'arbitre au milieu de la partie. Ce changement ne peut avoir lieu en cours de série, mais uniquement au changement de sportif. Exceptionnellement le changement peut avoir lieu en cours de série sur concertation entre les arbitres

Article 2.10 - Réclamations

Toute réclamation relative aux questions d'application des règlements doit être formulée de façon discrète auprès de l'arbitre au moment où l'erreur vient à se produire.

Si l'arbitre ne donne pas suite à la réclamation, le joueur a la possibilité de la formuler sur la feuille de match, laquelle sera ensuite envoyée pour examen au président de la commission de discipline ou au responsable fédéral de la spécialité.

Article 2.11 - Nomination, légitimité, tenue

2.11.1 - Nomination des arbitres et renouvellement des cartes d'arbitres

1. Arbitres internationaux

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

2. Arbitres FFB

   Se reporter au règlement fédéral « FORMATION DES ARBITRES ET DÉLIVRANCE DES GRADES D'ARBITRES ».

2.11.2 - Légitimité

Tout arbitre officiant dans une compétition régie par la FFB doit être licencié et figurer sur la liste officielle des arbitres, avec son grade mis à jour.
S'il n'est pas possible de disposer d'un nombre suffisant d'arbitres, le directeur de l'arbitrage, ou à défaut le directeur de jeu, peut faire appel à des suppléants dont la qualification n'est pas encore reconnue. Leur légitimité ne peut toutefois pas être remise en cause par les joueurs.

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

2.11.3 - Tenue

Elle est fixée par l'organisateur ou la FFB **et doit être la même pour tous les arbitres.**

Il est permis aux arbitres de porter de manière adéquate des publicités de l'organisateur.
Tous les arbitres doivent porter la même publicité au même endroit.

La tenue imposée par la FFB à tous les arbitres officiant dans les compétitions officielles qu'elle organise est la suivante :
- chaussures noires avec semelle et talon en matériaux silencieux en marchant ;
- chaussettes intégralement noires ;
- pantalon ou jupe (pour les femmes) en tissu intégralement noir ; le port du jean est interdit ;
- ceinture noire ;
- polo FFB (en vente sur le site internet) ;

Article 2.12 - Dispositions circonstancielles aux finales nationales et internationales

2.12.1 - Dispositions particulières

1. Nombre d'arbitres
   À chaque match, deux arbitres se relaient, avec un changement à la moitié du match.
   La rotation des arbitres est planifiée par le directeur de l'arbitrage, ou à défaut le directeur de jeu.

2. Grade des arbitres
   Les grades ci-dessous sont des minima par table.
   - Finales nationales et championnats de France par équipes de clubs en Division 1 : un arbitre fédéral et un autre, au moins arbitre de ligue.
   - Compétitions internationales : un arbitre international et un autre, au moins arbitre fédéral.

3. Choix des arbitres
   Les arbitres sont désignés par la CNJA, ou sur proposition des clubs organisateurs, parmi le corps arbitral de la ligue organisatrice.
   Au moins un mois avant la date de la compétition, le président de la CJAL fait parvenir à la CNJA la liste des arbitres pressentis et retenus.

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

2.12.2 - Indemnisation

Le principe général est que tous les arbitres sont indemnisés selon le même barème, sans distinction de grade. Leurs frais de déplacement sont calculés sur la distance kilométrique entre la ville de leur domicile et celle de la compétition.

TITRE III REGLES ARTISTIQUES

Article 3.01 - Placement et Manipulation des billes

- Une fois les billes mises en place, dès que le joueur a mis sa bille en mouvement, l'arbitre ne peut plus manipuler les billes jusqu'à ce que la figure ait été validée ou refusée.
- Dès que la figure a été validée ou refusée, l'arbitre ou le joueur peut manipuler les billes.
- En cas de mauvais placement des billes, si le carambolage est réussi, la figure sera validée. Si le carambolage est raté, cela comptera pour un essai.
- Dès l'annonce « NON POUR LES BANDES » ou « NON » (si la bille 2 n'a pas été contactée par la bille du joueur) l'arbitre arrêtera la bille du joueur.
- Dans le cas de tolérance concernant la position des billes par rapport à la grande bande (figure 7,27 ,87) les billes 1 et 2 peuvent être placées à des distances différentes, la bille 1 (bille du joueur) ne pouvant en aucun cas être placée en contact avec la grande bande.
- Toute figure peut être exécutée de la main droite ou de la main gauche. Si le joueur choisit la position prévue pour un joueur droitier, il doit impérativement jouer de la main droite. S'il choisit la position prévue pour un joueur gaucher, il doit impérativement jouer de la main gauche.

Article 3.02 - Annonce et validation d'un point

- Une fois les billes placées, l'arbitre annonce pour chaque joueur :
  Au premier essai « Pour X points (nombre de points correspondant à la figure jouée),
  Nom patronymique du joueur premier essai »
- Pour les essais suivants, il sera annoncé : « deuxième ou troisième et dernier essai »
  Pour chaque essai, l'arbitre annonce :

« Oui ou Non pour les bandes », puis, « Oui ou Non pour le point »
Si l'annonce « Non pour les bandes est faite, l'annonce « Oui ou Non pour le point » devient inutile et ne sera pas faite.

- A l'issue de la réussite du point, l'arbitre annonce :

En finale Masters et match en tête à tête « Nom du joueur, X points » (l'annonce du nombre des essais est inutile et ne sera pas faite).

- A la suite de 3 essais ratés, l'arbitre annonce :

En finale Masters et match en tête à tête « Nom du joueur, X point » (l'annonce du nombre d'essais est inutile et ne sera pas faite).

- La figure est validée quand les annonces « Oui pour les bandes » et « Oui pour le point » ont été faites.

Article 3.03 - Pause et nettoyage des billes

Une pause sera proposée par l'arbitre :

- En finale Masters et championnat de France par équipes :
  - En phases qualificatives quand 14 figures auront été jouées.
  - En phases finales quand 14 puis 28 figures auront été jouées.

. Les billes de jeu seront changées (ou nettoyées) :

- En finale Masters et championnat de France par équipes : toutes les 7 figures.
- En tournois nationaux : toutes les 5 figures.

ANNEXE 1

Article 3.1 - Rôle de l'arbitre avant la compétition

3.1.1 - L'arbitre doit disposer :

- D'une loupe, d'un carton blanc rigide ;
- D'un crayon blanc et d'un positionneur ;
- D'un chiffon, d'une brosse, d'un drap ;
- D'une pièce ;
- Du planning des séances d'arbitrage et de marqueurs ;
- D'un positionneur articulé en plastique pour le 5-Quilles ;
- Du gabarit de traçage

3.1.2 - L'arbitre contrôle l'état du matériel (propreté du tapis et des billes) et des tracés réglementaires éventuels.

Il s'assure de la présence des accessoires : râteau, le socle de surélévation pouvant être utilisé par les joueurs pour se surélever est autorisé uniquement pour l'artistique avec une hauteur maximum de 5 cm et pour les jeunes de moins de 16 ans avec une hauteur maximum de 20 cm), instrument de traçage et autres matériels cités ci-dessus.

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

- Avant la partie, le marqueur doit :

  - vérifier la présence de tous les éléments pour suivre la marque (feuille, stylo, matériel informatique) ;
  - procéder à la remise à zéro du tableau de marque et s'assurer du bon fonctionnement du matériel informatique.

- Pendant la partie, le marqueur doit :

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

Article 3.2 - Échauffement

Pour déterminer le premier joueur à s'échauffer, on procède à un tirage à pile ou face.

Lors de l'échauffement, l'arbitre est tenu de faire respecter le temps imparti (cinq minutes) et d'annoncer la dernière minute.
Si un joueur souhaite quitter l'aire de jeu durant l'échauffement, il doit en demander l'autorisation à l'arbitre ou au marqueur.
Un joueur en retard ne peut prétendre à l'échauffement.

ANNEXE 2 - Règles européennes pour être arbitre CEB / UMB

Chaque fédération qui organise des tournois internationaux a droit à un nombre approprié d'arbitres internationaux nommés par la Confédération Européenne de Billard (CEB).

Dans le cadre de la CEB, on distingue :

- Les arbitres nationaux ;
  Ils sont de la compétence de leur fédération d'appartenance et sont formés et nommés de manière autonome par celle-ci ;
- Les arbitres internationaux (arbitres CEB) ;
  Sur demande des fédérations respectives, ils sont nommés par l'AG ou le comité de la CEB ;
- Les arbitres honoraires de la CEB ;
- Les arbitres UMB/CEB ;
  Ces arbitres sont de la compétence de la CEB ; ils sont proposés par la CEB à l'UMB pour nomination, puis nommés par l'AG ou le comité de l'UMB ;
- Les arbitres honoraires de l'UMB ;
  Ils sont nommés sur demande par l'AG ou le comité de l'UMB.

Article 4.1 - Conditions pour être nommé arbitre CEB

Les arbitres proposés par les fédérations doivent avoir entre 25 et 65 ans lors de la nomination et justifier de 5 ans d'exercice d'arbitre fédéral.
Ils doivent avoir la confiance de leur fédération, avoir connaissance des règles internationales d'arbitrage de la CEB par la pratique lors de tournois internationaux et parler l'anglais.

Article 4.2 - Signe de reconnaissance d'un arbitre CEB

L'arbitre CEB porte sur le côté gauche de la poitrine le badge (insigne) de la CEB, défini à l'annexe 4 des statuts de la CEB.
En outre, il est en possession d'une carte d'identité d'arbitre établie par la CEB.

Article 4.3 - Limite d'âge

Selon les accords en vigueur, chaque fédération concernée envoie tous les deux ans au secrétariat général ou à la personne responsable de la CEB la liste de ses arbitres CEB à l'intention de l'assemblée générale. À défaut, cette fédération ne disposera plus d'arbitres CEB.

Quand un arbitre a atteint l'âge de 70 ans, la fédération concernée doit envoyer chaque année une confirmation que l'arbitre est en parfaite condition et pleinement capable d'arbitrer au niveau européen.

Article 4.4 - Arbitres honoraires

Pour être nommé arbitre honoraire, il faut justifier de vingt ans de service.

Article 4.5 - Tenue

La tenue des arbitres est définie par leur fédération. Lors d'un championnat, la tenue de tous les arbitres doit être identique.
Les arbitres d'une autre fédération peuvent porter la tenue de celle-ci.

Article 4.6 - Publicité

La publicité sur la tenue des arbitres est régie par l'article 19 des Principes de fonctionnement du sport de la CEB.

Article 4.7 - Conditions pour être proposé comme arbitre UMB

Les arbitres proposés par la CEB doivent avoir entre 30 et 65 ans lors de la proposition.
Ils doivent avoir officié au moins cinq ans comme arbitre CEB.

La liste actuelle des arbitres internationaux CEB est consultable sur la page internet de la CEB :

https://www.eurobillard.org/