



CODE DE L'ARBITRAGE CARAMBOLE

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS.....	3
TITRE I - DISPOSITIONS COMMUNES À TOUS LES CHAMPIONNATS.....	4
Article 1.1 - Tabac, alcool, dopage.....	4
Article 1.2 - Application des règles	4
Article 1.3 - Responsabilités	4
TITRE II - RÔLE DE L'ARBITRE.....	5
CHAPITRE 1 - AUTORITÉ ET COMPORTEMENT.....	5
Article 2.1.1 - Autorité	5
Article 2.1.2 - Avertissements.....	5
Article 2.1.3 - Réclamations	5
Article 2.1.4 - Cas exceptionnels.....	6
Article 2.1.5 - Comportement de l'arbitre	6
CHAPITRE 2 - DIRECTION DE LA PARTIE	7
Article 2.2.1 - Matériel à disposition des arbitres	7
Article 2.2.2 - Rôle de l'arbitre avant la partie	7
Article 2.2.3 - Le tirage à la bande	7
Article 2.2.4 - Contrôle de la marque	7
Article 2.2.5 - Nettoyage des billes.....	8
Article 2.2.6 - Annonces.....	8
Article 2.2.7 - Remise sur mouches de billes collées ou sautées	9
Article 2.2.8 - Pause en cours de match	10
Article 2.2.9 - Changement de main	10
Article 2.2.10- Utilisation du chronomètre.....	10
TITRE III - NOMINATIONS, LÉGITIMITÉ, TENUE.....	11
Article 3.2 - Légitimité.....	11
Article 3.3 - Tenue vestimentaire des arbitres	11
TITRE IV - DISPOSITIONS CIRCONSTANCIELLES AUX FINALES NATIONALES ET INTERNATIONALES ..	13
Article 4.1 - Dispositions particulières	13

D'une version à la suivante, les articles modifiés apparaissent en surbrillance jaune.

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.

TITRE I - DISPOSITIONS COMMUNES À TOUS LES CHAMPIONNATS

Article 1.1 - Tabac, 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.

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 ligue (CJAL).

Article 1.3 - Responsabilités

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

Les CJAL choisissent les arbitres des finales de ligue, des finales de secteur, des tournois nationaux et des épreuves de qualification directe aux finales nationales. Pour les finales nationales, se reporter à l' [Article 4.1 - Dispositions particulières](#)

TITRE II - RÔLE DE L'ARBITRE

CHAPITRE 1 - AUTORITÉ ET COMPORTEMENT

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

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

Article 2.1.1 - Autorité

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

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

Il veille à ce que les joueurs aient une tenue correcte et loyale et à ce qu'ils s'abstiennent de tout geste de nature à gêner l'adversaire.

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

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

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

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

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

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

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

Article 2.1.2 - Avertissements

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

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

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

Article 2.1.3 - Réclamations

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

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

Le directeur de jeu, le cas échéant avec le délégué, est tenu d'examiner la réclamation le jour même.

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

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

Article 2.1.4 - Cas exceptionnels

Les cas exceptionnels non prévus au présent règlement et qui sont laissés à l'appréciation de l'arbitre font l'objet d'un rapport écrit établi par ce dernier.
Ce rapport est envoyé par le directeur de jeu à la CNJA par l'intermédiaire de la CJAL.

Article 2.1.5 - Comportement de l'arbitre

2.1.5.1 - Comportement général

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

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

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

2.1.5.2 - Attitude vis-à-vis des joueurs

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

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

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

L'arbitre 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.

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

CHAPITRE 2 - DIRECTION DE LA PARTIE

Les dispositions suivantes sont communes à tous les modes de jeu

Article 2.2.1 - Matériel à disposition des arbitres

L'arbitre doit disposer :

- d'une loupe, d'un carton blanc rigide ;
- d'un crayon blanc, de piges ;
- d'un chiffon, d'une brosse, d'un drap ;
- d'une pièce ;
- du planning des séances d'arbitrage et de marquage ;
- d'un positionneur articulé en plastique pour le 5-Quilles.

Article 2.2.2 - Rôle de l'arbitre avant la partie

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

Il s'assure de la présence des accessoires nécessaires : râteau, instruments de traçage et autres matériels cités à l' [Article 2.2.1](#) - Matériel à disposition des arbitres

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

- avant la partie :
 - vérifier la présence de tous les éléments pour suivre la marque (feuille, stylo, matériel informatique) ;
 - procéder à la remise à zéro du tableau de marque (ou du matériel informatique).
- pendant la partie :
 - noter les points et les reprises ;
 - afficher et contrôler le score ;
 - suivre l'arbitre sur le décompte final (annonces « POUR 5 » ou « POUR 3 ») ;
 - noter le score lors des interruptions du match ou du nettoyage des billes ;
 - surveiller la remise en place des billes ;
 - rectifier éventuellement les mauvaises annonces de l'arbitre ;
 - écouter les remarques de l'adversaire.

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

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

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

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

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

Article 2.2.3 - Le tirage à la bande

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

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

Article 2.2.4 - Contrôle de la marque

Sur le tableau de marquage :

- l'arbitre doit porter attention au décompte des points et des reprises affiché ;

- les reprises sont incrémentées à chaque fois que le joueur qui a débuté le match passe la main.

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

Article 2.2.5 - Nettoyage des billes

Seul l'arbitre est autorisé à manipuler les billes.

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

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

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

Article 2.2.6 - Annonces

A. Annonce et validation d'un point

- Dès la réalisation du carambolage, l'arbitre le valide en annonçant à haute et intelligible voix le nouveau cumul de points de la série en cours. Toutefois, cette validation n'est définitive que lorsque les trois billes sont immobiles et qu'aucune faute n'a été commise.

- Si l'arbitre a accordé injustement un point, il peut revenir sur sa décision à condition que le joueur n'ait pas encore joué le point suivant.

- Lorsque la main passe, l'arbitre annonce le nom du joueur suivi du nombre de points obtenus ("ZÉRO POINT", "UN POINT", etc.)

- Le marqueur doit suivre le déroulement du match pour vérifier les annonces de l'arbitre.

B. Annonces multiples

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

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

C. Annonce d'une faute

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

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

D. Faute non constatée

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

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

E. Annonces dans les zones réglementées

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

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

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

Au cadre à deux coups, douze annonces sont possibles :

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

Au cadre à un coup, six annonces sont possibles :

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

F. Décompte final

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

Au 3-Bandes, ce décompte commence à 3 points.

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

Quand l'arbitre annonce « POUR 1 » puis valide le dernier point, le joueur est crédité de la totalité des points de la partie même s'il y a une erreur de marque.

G. Limitation en reprises

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

H. Spécificité au 3-Bandes

Les joueurs peuvent demander une extension de temps.
L'annonce correspondante de l'arbitre est : « TIMEOUT ».

Article 2.2.7 - Remise sur mouches de billes collées ou sautées

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

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

Article 2.2.8 - Pause en cours de match

2.2.8.1 - Pause

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

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

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

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

2.2.8.2 - Changement d'arbitre

Le changement d'arbitre intervient à l'occasion de la pause.

Il peut y avoir changement d'arbitre même si la pause n'est pas observée par les joueurs.

Article 2.2.9 - Changement de main

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

Article 2.2.10- Utilisation du chronomètre

Lors des parties de 3 bandes lorsqu'il y a utilisation du chronomètre :

En cas de dépassement de temps les billes sont remises sur mouche pour le coup suivant.

Si le joueur demande un arrêt du chronomètre, car il est gêné par un autre billard, l'arbitre doit veiller à ce que le joueur ne regarde pas le billard pendant le temps de l'arrêt du chronomètre.

TITRE III - NOMINATIONS, LÉGITIMITÉ, TENUE

Article 3.1 - Nomination des arbitres et renouvellement des cartes d'arbitres

3.1.1 - Arbitres internationaux

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

La carte d'arbitre UMB est renouvelable tous les trois ans. La carte d'arbitre CEB est renouvelable tous les deux ans.

3.1.2 - Arbitres fédéraux

Les nominations et les renouvellements des cartes d'arbitres sont proposés à la CNJA par les présidents des CJAL.

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

Avant de donner son accord à un renouvellement, la CNJA peut consulter le parcours des arbitres et procéder à toutes investigations complémentaires.

3.1.3 - Procédure

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

Le non-respect de cet engagement par trois fois, consécutivement ou non, entraîne la suppression de l'arbitre sur les listes de la CNJA. De ce fait, il ne sera plus convoqué.

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

Article 3.2 - Légitimité

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

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

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

Article 3.3 - Tenue vestimentaire des arbitres

La tenue classique est :

- chemise noire à manches longues, avec col ouvert ou noeud papillon noir ;
- pantalon noir ;
- chaussures et chaussettes noires.

Sont admis :

- polo FFB à manches longues ;
- chemise blanche, avec gilet noir et nœud papillon noir ;
- smoking ou costume noir, avec chemise blanche ou noire et nœud papillon noir ;
- gants blancs.

Pour les championnats de France Masters :

- chemise blanche ou noire, avec nœud papillon noir ;
- gilet noir ou veste noire.

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

Il est permis aux arbitres de porter de manière adéquate une publicité de l'organisateur n'occupant pas plus de 80 cm². Dans ce cas, tous les arbitres doivent porter la même publicité au même endroit.

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

TITRE IV - DISPOSITIONS CIRCONSTANCIELLES AUX FINALES NATIONALES ET INTERNATIONALES

Article 4.1 - Dispositions particulières

4.1.1 - Nombre d'arbitres

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

4.1.2 - Niveau de compétence des arbitres

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

A. Finales nationales et championnats de France par équipes de clubs en Division 1
Un arbitre fédéral et un autre, au moins arbitre de ligue.

B. Compétitions internationales
Un arbitre international et un autre, au moins arbitre fédéral.

4.1.3 - Choix des arbitres

Les arbitres sont désignés par la CJAL 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, 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 CJAL concernées. La CNJA convoque les arbitres complémentaires et en informe la CJAL du club organisateur.

4.1.4 - Indemnisation

Le principe général est que tous les arbitres sont indemnisés selon le même barème, sans distinction de niveau de compétence.
Les frais de déplacement des arbitres sont calculés sur la distance kilométrique entre leur domicile et le lieu de la compétition.

***Le présent code de l'arbitrage de la Fédération Française de Billard
a été adopté le « 4 Janvier 2014 » à « Paris ».***