Fédération Française de Billard
Fondée en 1903
Affiliée au Comité National Olympique & Sportif Français
Agréée par le Ministère chargé des Sports

Guide de l'Arbitre BLACKBALL



CNJA Blackball 2019

CS 42202 03202 VICHY CEDEX
TEL. 04 70 96 01 01
E-Mail ffb@ffbillard.com – Site : www.ffbillard.com
Commission juge et arbiter

TABLE DES MATIERES

CHAPITRE 1 – RÔLE ET DEVOIRS DE L'ARBITRE
Article 1.01. – Rôle de l'arbitre
Article 1.02. – Devoirs de l'arbitre

CHAPITRE II – DOMAINE D'APPLICATION DES REGLES

CHAPITRE III – LEGITIMITE, TENUE, HYGIENE CORPORELLE
Article 3.01. – Légitimité
Article 3.02. – Tenue
Article 3.03. – Hygiène corporelle

CHAPITRE IV – DIRECTION D'UNE PARTIE
Article 4.01. – Rôle de l'arbitre avant la partie
Article 4.02. – Direction d'une partie
Article 4.03. – Cas particuliers

CHAPITRE V – DISPOSITIONS COMPLEMENTAIRES
Article 5.01. – Domaine d'autorité de l'arbitre
Article 5.02. – Comportement de l'arbitre vis-à-vis des joueurs
Article 5.03. – Avertissements
Article 5.04. – Cas exceptionnels
Article 5.05. – Déplacements et positionnement

CHAPITRE VI – LE JUGE ARBITRE
Article 6.01. – Désignation
Article 6.02. – Rôle officiel

CHAPITRE I

RÔLE ET DEVOIRS DE L'ARBITRE

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

Article 1.01. - Rôle de l'arbitre

L'arbitre a pour mission de :

- Contrôler l'état du matériel et des tracés réglementaires.
- Vérifier la tenue vestimentaire des joueurs pendant toute la durée de la compétition.
- Vérifier que les compétiteurs ont une feuille de match et un stylo.
- Vérifier que les règles soient toujours bien respectées.
- Sanctionner, le cas échéant, tout licencié qui a contrevenu aux règlements fédéraux.
- Intervenir à chaque faute, mais ne pas avertir un joueur qu'il est sur le point de commettre une faute.
- Annoncer "faute" ou "30 secondes" à voix haute.
- Confirmer à voix haute les annonces du joueur (contact, snook)
- Nettoyer les billes à chaque demande et s'il le juge utile, décider de changer le jeu de billes si elles sont en mauvais état ou de taille ou de poids différents (seul l'arbitre est autorisé à toucher les billes)
- Décider rapidement en cas de litige.
- Prévenir le Juge Arbitre en cas de litiges survenus durant un match, afin de rédiger un rapport.
- Certifier l'exactitude des résultats sur la feuille de match.
- Veiller à ce que le joueur n'ayant pas la main reste assis sur la chaise prévue à cet effet.

Article 1.02. - Devoirs de l'arbitre

L'arbitre a pour devoir de :

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

A partir du moment où vous devenez arbitre, vous avez un devoir supplémentaire de respect de règles et de l'organisation, de rigueur et de bonne tenue, même si vous n'êtes pas en fonction.

CHAPITRE II

DOMAINE D'APPLICATION DES REGLES

Les règles d'arbitrage sont applicables à toutes les épreuves organisées ou reconnues par la FFB.

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 Juge-Arbitre 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), le cas échéant.

CHAPITRE III

LEGITIMITE, TENUE

Article 3.01. - Légitimité

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

En cas d'impossibilité d'avoir, un nombre d'arbitres suffisant, le Directeur de Jeu ou le Juge-Arbitre peuvent faire appel à des suppléants dont la qualification n'est pas encore reconnue. Leur légitimité ne peut toutefois pas être remise en cause par les joueurs.

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

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

Article 3.02. - Tenue

Tout arbitre officiel préalablement retenu pour officier dans une compétition doit porter la tenue décrite à l'article 1.2 du Code Sportif Blackball, soit :

- Pantalon de couleur noire, sans clou, ni rivet, tombant sur la chaussure
- Chaussures noires ;
- Polo « Club » ou polo d'arbitre FFB Blackball ;
- Ecusson correspondant à sa qualification, côté cœur.

Sont admis :

- Gilet Blackball, en cas de faible température, avec l'écusson
- Gants blancs

Toutefois, l'organisateur peut fournir une tenue uniforme à tous les arbitres de la compétition. A défaut de cette tenue, la tenue Club est obligatoire.

Article 3.03. – Hygiène corporelle

L'arbitre porte sur lui les signes de son attitude intérieure. L'hygiène corporelle laisse donc apparaitre une image qu'il se doit de soigner.
Pour son image et sa crédibilité autant que pour celle des autres, l'arbitre se doit d'avoir une tenue propre et soignée.

CHAPITRE IV

DIRECTION D'UNE PARTIE

Article 4.01. - Rôle de l'arbitre avant la partie

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

L'arbitre s'assure de la présence des accessoires nécessaires au bon déroulement de la partie: râteau, serviette, chronomètre, marqueur de billes, stylo, feuille de match…

Article 4.02. - Direction d'une partie

En fonction de la compétition et de l'avancement de celle-ci, les joueurs peuvent bénéficier d'un temps d'échauffement défini. L'arbitre est tenu de faire respecter ce temps et d'annoncer la dernière minute d'entraînement. Les joueurs s'entraînent selon leur bon vouloir ; en cas de désaccord, l'ordre de préséance est déterminé par ordre alphabétique.

4.02. A. - Définition du début de la partie

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

4.02. B. - Tirage à la bande

1. Placement des billes

Deux billes de couleur (*identique, de préférence*) sont placées sur la ligne de zone. Chaque bille étant attribuée aléatoirement à chaque joueur. Chacun d'entre eux pourra améliorer la position.

2. Principe du tirage

L'arbitre invite les joueurs à effectuer le tirage en annonçant "QUAND VOUS VOULEZ". Par une trajectoire directe la bille de chaque joueur doit toucher une seule fois la bande du haut et s'arrêter au plus près de la bande du bas (après contact ou non).

3. Particularités

Le tirage à la bande est automatiquement perdu si :

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

Le tirage à la bande est à rejouer si :

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

4. Attribution de la casse

Le tirage est gagné par le joueur dont la bille est au plus près de la bande du haut ou bande de la zone *(sans la dépasser).*

Le joueur qui a gagné le tirage choisit d'ouvrir la partie ou d'imposer à son adversaire de le faire.

A chaque partie suivante et jusqu'à la fin du match, il y a *obligatoirement* alternance du joueur qui casse.

4.02. C. - Disposition des billes

Les billes de couleur sont rassemblées en triangle selon une disposition précise. Le triangle est placé sur la surface de jeu, de façon telle que la bille noire se situe sur l'intersection des poches du milieu et du bas de la table. L'arbitre place la bille blanche le long de la petite bande ou la remet en main du joueur qui a la casse.

4.02. D. - Départ du jeu

Le joueur place la blanche où bon lui semble à l'intérieur de la zone. La casse s'exécute en ligne directe sur l'ensemble formé par le triangle.

4.02. E. - Nettoyages

Seul l'arbitre manipule les billes et avant d'enlever une bille, il repère rigoureusement sa place à l'aide d'un marqueur de billes, de piges ou de petites pièces de monnaie, le cas échéant.

À la demande du joueur ayant la main, mais pour autant qu'il le juge nécessaire, l'arbitre peut à tout moment de la partie, procéder au nettoyage du billard et des billes.

Si une bille est en contact avec une autre bille ou une bande, elle ne peut être nettoyée. Il en est de même lorsque des billes sont trop proches, ne permettant pas ainsi un repérage ou un replacement facile.

L'arbitre annoncera aux joueurs que la bille sera nettoyée au coup suivant, si possible.

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

4.02. F. - Annonces

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

Pour le choix de la couleur et la validation, suite au tir du joueur, « couleur A validée » ou « table libre ».

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

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

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

Article 4.03. – Cas particuliers

4.03. A. - Poussette

C'est lorsque le procédé reste en contact avec la bille blanche après qu'elle ait commencé son mouvement.

C'est une faute, si la blanche est proche (sans toucher la bille objet) et que le procédé est toujours sur la blanche lorsque celle-ci entre en contact avec la bille objet, ou de prolonger le contact procédé/blanche au-delà de celle observée dans les coups normaux (« poussette »).

Si la blanche est très proche d'une bille objet et que le joueur frôle à peine cette bille objet sur son tir, le coup est supposé légal, même si le procédé est sans doute encore sur la blanche lorsque le contact blanche-bille est établi.

4.03. B. - Fausse queue

Il y a fausse queue lorsque le procédé dérape sur la bille blanche et projette celle-ci dans une direction autre que la visée initiale ou lorsque la bille blanche saute lors d'une attaque basse (en dessous du centre).

En règle général, la fausse queue n'est pas considérée comme une faute, sauf s'il est flagrant (*visible pour chacun*) que le joueur est resté en contact sur la blanche ou que celle-ci a retouché la queue de billard.

4.03. C. - Bille rejetée par la poche

Une bille entrée dans une poche, en totalité ou en partie, et qui en ressort en s'immobilisant sur la surface de jeu, n'est pas considérée comme empochée. *Et même s'il y a eu ni bande après impact, ni empochage, ce n'est pas une faute !*

4.03. D. – Saut de billes

Faire sauter la bille blanche au-dessus d'une autre bille est une faute.

Il y a « saut de bille », si la bille blanche quitte la surface de jeu et manque une bille objet qui aurait été frappée si la bille blanche n'avait pas quitté la surface de jeu sur un tir identique.

Il y a « saut de bille », si la blanche quitte la surface de jeu et touche une bille objet au-delà de l'axe vertical. Dans ce cas, la bille objet prend

une direction impossible à reproduire si la bille blanche n'avait pas quitté la surface de jeu sur un tir identique.

4.03. E. - Joueur en contrôle

La prise de contrôle de la table par le joueur (et donc le changement) devient effective, après un tir, dès lors que les billes sont arrêtées et qu'aucune bille n'a été empochée lors de ce tir. Le joueur en contrôle est alors responsable de tout ce qui se passe sur la surface du jeu.

Lors des parties chronométrées, le décompte du temps redémarre à l'immobilisation de toutes les billes. Si la blanche est empochée, il est recommandé à l'arbitre de remettre la bille en main (ou le long de la bande de zone), puis de redémarrer le chronomètre.

4.03. F. - Billes en bord de poches

Si une bille en bord de poche tombe, en l'absence de contact avec une autre bille, elle sera replacée si possible dans sa position initiale ou au milieu du bord de la poche concernée *(désaccord entre les joueurs ou personne n'avait remarqué la position).* Cela n'entraîne aucune pénalité pour le joueur en contrôle et le jeu continu.

4.03. G. - Eléments extérieurs

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

4.03. H. - Comportement des joueurs

Après avertissement, toute action visant à déconcentrer l'adversaire, tout geste d'énervement abusif, tout comportement antisportif, amènera la perte pure et simple de la manche dans un premier temps, puis de la partie en cas de récidive. L'incident devra être signalé au Directeur de Jeu et ce dernier transmettre le dossier à la Commission de Discipline compétente, s'il le juge nécessaire.

En cas de partie excessivement lente ou en cas de non évolution, l'arbitre pourra décider d'appliquer la règle de la minute jusqu'à la fin de la partie. Les joueurs disposeront alors d'une minute pour effectuer

chaque tir après avoir été averti. Tout dépassement sera sanctionné par une faute.

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

Un joueur qui quitte l'aire de jeu pendant un match sans l'accord de l'arbitre *(ou de son adversaire en auto-arbitrage)* perd la partie. Le cas de force majeure est laissé à l'appréciation de l'arbitre.

4.03. I. - Râteau

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

4.03. J. – Chronométrage

Lorsque le règlement de la compétition ou l'organisateur le prévoit, un matériel de chronométrage homologué par la FFB est utilisé.

Les joueurs ont 60 secondes pour jouer un coup, y compris la casse ou un coup avec bille en main. Lorsque 30 secondes se sont écoulées, il est annoncé "30 secondes". A la minute, la personne en charge du chronométrage annonce « faute ».

Une suspension de temps est automatique si le joueur demande un râteau, ou si quelqu'un ou quelque chose gêne le joueur ou s'il doit y avoir décision de l'arbitre.

NB : Lorsque l'on annonce "30 secondes", il s'agit en réalité des 30 secondes restantes. Si pour un raison ou une autre l'annonce n'est effectuée à 30", mais un peu plus tard, cela décale automatiquement la faute à "temps de l'annonce + 30 secondes" (si l'annonce est faite à 34", la faute sera signifiée à 1'04").

Si cela est spécifié par l'arbitre en début de match, il est régulièrement convenu que le temps alloué après la casse serait de 1'30''. L'annonce "30 secondes" sera donc faite au bout d'une minute (il reste « encore » trente secondes).

4.03. K. – Blackball Master

1 – Extension de temps

Une extension de temps de 30 secondes est autorisée pour le premier coup après la casse, c'est-à-dire pour celui qui a cassé ou pour son adversaire suivant le cas. Au bout d'une minute, l'arbitre annoncera "30 secondes", pour signifier qu'il reste 30 secondes au joueur pour jouer son coup.

2 – Durée des matchs

Afin de gagner en visibilité et en fluidité, une durée indicative de 2h00 par match est donnée.

Si le match ne progresse pas suffisamment (soit 50% du total des parties réalisées en 50% du temps alloué), ou que l'arbitre estime que cette situation se présentera, l'arbitre peut, à son entière discrétion, avertir les joueurs d'augmenter leur vitesse de jeu ou d'introduire le chronométrage du match.

3 – Penalties

La distance des matchs est au meilleur des 13 manches. Si toutefois, un match atteint le score de (6-6), une séance de penalties sera instaurée.

Alternativement, chaque joueur devra tenter de rentrer la bille noire d'un tir direct, sans bande, dans la poche désignée. Le tir devra répondre aux exigences d'un coup légal.

Tirage à la bande : le joueur qui gagne le tirage choisi de débuter ou non et choisi la première poche.

***** Première série de 5 tirs par joueurs :**
- Après le premier tir, le second joueur devra jouer dans la même poche que son adversaire. Les penalties seront tirés alternativement des deux côtés.
- La bille noire est placée sur son point, la bande de la bille est placée horizontalement et le n°8 face au joueur.
- La bille blanche est placée sur la ligne de zone à égale distance des deux grandes bandes (ou sur le point, s'il est matérialisé)

***** Si égalité après la première série : « mort subite »**
- Idem, dans la continuité de la première série

- Le joueur qui prend un point d'avance, avec le même nombre de tirs que son adversaire, à gagner.

Le joueur qui prend un point d'avance, avec le même nombre de tirs que son adversaire, a gagné.

4 – Déroulement :

Une pause pourra être prise dès que six manches auront été jouées et uniquement à ce moment. Dans le cas contraire, la pause ne pourra plus être demandée. La pause est de 5 mn et les joueurs doivent signifier à l'arbitre qu'ils prennent la pause.

Pendant les Championnats de France, la pause sera à la 7ème manche.

CHAPITRE V

DISPOSITIONS COMPLEMENTAIRES

Article 5.01. - Domaine d'autorité de l'arbitre

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

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

L'arbitre doit veiller à ce que le joueur n'ayant pas la main reste assis sur la chaise prévue à cet effet.

À l'exception des questions d'application des règlements, les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel. En cas de doute, seul le Juge-Arbitre peut intervenir et déjuger l'arbitre *(à éviter).*

À tout moment de la partie, seul l'arbitre est autorisé à toucher les billes (nettoyage, replacement).

Article 5.02. – Comportement de l'arbitre vis-à-vis des joueurs

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

À la demande du joueur, l'arbitre est tenu de lui indiquer quelle est sa couleur, et ce à tout moment de la partie.

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.

Article 5.03. - Avertissements

L'arbitre avertit le joueur qui contrevient aux règles de bonne conduite et en réfère au Juge-Arbitre ou 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 Juge-Arbitre ou au Directeur de Jeu.

Article 5.04. - Cas exceptionnels

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

Article 5.05. - Déplacements et positionnement

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

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

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

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

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

Lorsque le joueur doit exécuter un coup lors duquel le corps ou une partie du corps se situe à l'aplomb d'une ou plusieurs billes, l'arbitre doit

adopter la position nécessaire pour s'assurer qu'il n'y a pas de contact ou frottement sur la ou les billes concernées (se pencher, s'accroupir…).

Article 5.06. – Impacts litigieux

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

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

Lors d'une «fausse queue» n'entrant pas dans le cadre de l'article 4.03.B. ("Il y a fausse queue lorsque le procédé dérape sur la bille blanche et projette celle-ci dans une direction autre que la visée initiale ou lorsque la bille blanche saute lors d'une attaque basse"), l'arbitre devra s'assurer que le joueur n'a pas effectué de contact avec la virole, ou avec la flèche de la queue, enfreignant l'article "Jouer la bille blanche avec une partie de la queue autre que le procédé".

Article 5.07. - CONTROLE DES TENUES PENDANT LES TOURNOIS NATIONAUX

Privilégier le contrôle des tenues à l'échauffement et à l'appel des matchs à la table.

Déterminer à l'avance, qui à la table de marque sera responsable des décisions (deux ou trois personnes ?) et qui fera l'entrevue avec le joueurs contrôlés.

- Le directeur de jeu ?
- Le juge arbitre ?
- Un responsable de la table de marque ?
- Un arbitre ?

Lorsqu'un joueur est repéré en tenue non réglementaire ou qu'il y a un doute, le convoquer immédiatement à la table de marque s'il n'est pas encore en match.

Le joueur qui ne sera pas en tenue et qui serait appelé pour un match, verra le décompte des parties perdues comme défini au point « 4.1.15. JOUEUR EN RETARD EN COURS DE COMPETITION » du Code Sportif, jusqu'à ce qu'il se présente dans une tenue conforme au règlement, sauf si l'infraction est légère et qu'il lui est permis de jouer dans cette tenue.

Si le match est commencé :

1 – Identifier le match, la table, l'identité du joueur et le convoquer à la table de marque avec le micro, avec sa feuille de match. Si l'identification est trop fastidieuse, appeler les deux joueurs par leur n° de table.

Ne pas attendre la fin d'une partie, mais attendre le changement de main entre les deux joueurs pour ne pas perturber la partie outre mesure.

2 – l'entrevue ne doit pas excéder 2 mn. Après avoir vérifié la tenue et entendu le joueur, la décision doit être immédiate :

- Le doute est levé, il continue son match ;
- L'infraction à la tenue est légère, le joueur reçoit un avertissement (carton jaune) et continue son match ;
- L'infraction à la tenue est lourde, application du décompte des parties perdues comme défini ci-dessus ou disqualification immédiate (carton rouge), le cas échéant (on conserve la feuille de match à la table).

3 – Annoncer au micro la décision qui a été prise (sanction)

4 – Tenir à jour le fichier Excel afin d'envoyer les courriers aux clubs concernés, dès le lundi ou mardi suivant les TN.

Infractions légères et infractions lourdes

* *Infractions légères :*

- Nuance de teintes
- Tout ce qui ne concerne pas le logo du club
- Infractions imputables au club

* *Infractions lourdes :*

- Ce qui concerne le logo du club
- Tenue nullement conforme ou inappropriée
- Irrespect envers les officiels, mauvaise foi caractérisée, refus d'obtempérer…

CHAPITRE VI

LE JUGE ARBITRE

Le Juge Arbitre est aussi un arbitre.

Article 6.01. - Désignation

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

Lors des Finales de Secteur :

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

- Le Juge Arbitre doit obligatoirement être Arbitre Fédéral ou Arbitre Fédéral probatoire.

Lors des compétitions officielles de Ligue :

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

- Le Juge Arbitre doit obligatoirement être Arbitre de Ligue (au minimum).

Article 6.02 - Rôle officiel

Le Juge Arbitre a pour missions de :

- Superviser l'arbitrage des matchs en cours.

- Vérifier la tenue vestimentaire des joueurs pendant toute la durée de la compétition.

- Désigner les Arbitres pour chaque match, en concertation avec le Directeur de Jeu.

- Veiller à la régularité et au bon déroulement des matchs.

- Trancher tous litiges d'arbitrage.

- Etablir par écrit, signer et transmettre au Directeur de Jeu un rapport sur d'éventuels incidents d'arbitrage ou mentionner l'absence d'incident (utiliser le formulaire prévu à cet effet).

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

Dans ce cas, à l'issue du match, le Juge Arbitre en réfère au Directeur de Jeu qui fera parvenir un rapport à la Commission Nationale des Juges et Arbitres (CNJA) par l'intermédiaire de la Commission d'Arbitrage de Ligue (CAL).

CONCLUSION

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

Il implique par ailleurs une maîtrise aiguisée de l'édition en vigueur du Code d'Arbitrage Blackball, mais aussi du Code Sportif Blackball.

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

Sportivement,

Le Responsable CNJA - Blackball

CE LIVRET APPARTIENT A :

EDITION JANVIER 2019