



Fédération Française de Belote

CODE D'ARBITRAGE

Version du 04.01.2016

Rectificatif	Date de mise en application	Pages concernées
Version Originale	04.01.2016	1 à 11

arbitrageffbelote@gmail.com

Table des matières

1. Préambule.....	3
2. Définitions.....	3
2.1. Arbitre.....	3
2.2. Fautes.....	3
2.3. Pénalités.....	4
2.4. Marques.....	4
3. Description des Fautes et Pénalités.....	5
3.1 Distribution (D).....	5
3.1.1. Retournement d'une carte (R).....	5
3.1.2. Fausse Donne.....	5
3.1.3. Erreur sur le donneur.....	5
3.1.4. Distribution à la place d'un autre joueur (handicap).....	6
3.2. Enchères.....	6
3.2.1. Enchère non régulière.....	6
3.2.2. Hésitation (H).....	6
3.3. Carte exposée (C).....	6
3.3.1. Carte tombée du jeu (T)	7
3.3.2. Cartes multiples (M).....	7
3.3.3. Faute de jeu (F).....	7
3.3.4. Jeu prématuré (P).....	8
3.3.5. Carte jouée indésirée (I).....	8
3.3.6. Cartes étalées (E).....	8
3.3.7. Carte sortie du jeu (S).....	9
3.3.8. Hésitation (H) :	9
3.4. Autres cas prévus concernant l'Attitude (A).....	9
4. Tableau récapitulatif des Marques, Fautes et Pénalités.....	10
5. Rapport d'arbitrage.....	11

1. Préambule

Tout joueur s'inscrivant à un tournoi homologué par la Fédération Française de Belote reconnaît avoir lu et accepté le Code d'arbitrage.

Les joueurs se doivent de respecter adversaires, partenaire et corps arbitral.

L'arbitrage repose sur le principe : « l'erreur ne doit pas bénéficier à l'équipe qui l'a commise ».

Rappelons que la belote contrée reste avant tout un jeu qui doit se dérouler dans une ambiance sereine, conviviale et ludique. Notons par ailleurs que la grande majorité des parties se déroule sans embûche et que les erreurs commises sont généralement réglées par les joueurs de manière intelligente et immédiate.

Le but du présent code est de définir un cadre pour sanctionner les irrégularités de jeu, soit par auto-arbitrage de la table, soit par décision de l'arbitre.

La décision de l'Arbitre est indiscutable.

2. Définitions

2.1. Arbitre

L'Arbitre est une personne formée et agréée par la Fédération Française de Belote. Il respecte le Code d'arbitrage et applique les Pénalités conformément aux Fautes commises. Il est habilité à distinguer l'hésitation volontaire du temps de réflexion, l'erreur involontaire de la triche, ou toute autre situation ambiguë.

Sa décision est rendue de manière neutre, totalement impartiale et n'est pas discutable. Lorsque la situation l'exige, l'Arbitre peut s'affranchir des règles définies dans le présent Code et le justifiera dans son rapport d'arbitrage.

2.2. Fautes

Une Faute est une irrégularité dans le jeu de la carte ou de l'enchère. L'ensemble des Fautes est défini dans le présent Code d'arbitrage et constitue la base des Pénalités à appliquer. La gravité de la Faute, son caractère volontaire ou involontaire, accidentel ou répétitif, son impact sur le déroulement du jeu doivent en priorité faire l'objet d'une discussion rapide entre les joueurs de la table. Le bon sens, le fair-play et la tolérance des joueurs sont indispensables à toute situation d'auto-arbitrage et sont demandés de la part de tous pour aboutir à une solution à l'amiable.

En cas d'impossibilité de déterminer la nature exacte de la faute ou de la pénalité à appliquer ou de parvenir à un accord, l'Arbitre doit être immédiatement appelé. Il est interdit de « jeter ses cartes » ou d'exposer son jeu tant qu'un accord à l'amiable n'a pas été trouvé ou qu'une décision arbitrale n'a pas été prise. Le cas échéant, l'Arbitre prendra les mesures adéquates.

2.3. Pénalités

Une Pénalité est une sanction applicable au(x) joueur(s) ayant commis une Faute, selon les dispositions du présent Code d'arbitrage. Lorsque ce Code le permet, les joueurs d'une table peuvent eux-mêmes appliquer les Pénalités suivantes :

- Donne nulle : une Donne nulle correspond à une Donne ne permettant pas aux joueurs de marquer de points, hors Pénalité. À la suite d'une Donne nulle, le joueur suivant à distribuer est celui placé immédiatement à droite du joueur venant de distribuer. Un nouveau mélange des cartes est nécessaire.
- Donne annulée (ou à refaire) : une Donne annulée (ou à refaire) impose au joueur qui vient de distribuer les cartes de les redistribuer à nouveau. Un nouveau mélange des cartes est nécessaire.

La distinction entre donne nulle et donne annulée permet notamment lors d'une décision d'auto-arbitrage de donner la partance à l'équipe non fautive.

- Pénalité de points : une Pénalité de points consiste en l'ajout de points supplémentaires à l'équipe non fautive. Elle dépend du moment où la Faute est commise, de la gravité de celle-ci et du contrat en cours.

À noter qu'une seule Pénalité peut être appliquée par auto-arbitrage.

En cas de désaccord sur l'auto-arbitrage par les deux équipes, il convient d'appeler l'Arbitre.

En plus des Pénalités précédemment citées, l'Arbitre peut également appliquer la ou les suivante(s) :

- Avertissement : un Avertissement est une Pénalité en réponse à une Faute commise pour la première fois par un joueur, généralement peu impactante et involontaire. Le premier Avertissement est bénin ; le second mène aux Pénalités supérieures selon les modalités de la Faute décrites dans le présent Code. Deux Avertissements dans un même tournoi, indépendamment de leur nature engendreront une Pénalité de points par l'Arbitre.
- Perte de la partie : la Perte de la partie fait suite à une Faute grave, volontaire, influençant le déroulement du reste de la partie. Elle ne peut être applicable par l'Arbitre lors d'un tournoi à élimination directe.
- Disqualification : la Disqualification du tournoi fait suite à un manque à l'éthique grave, un comportement discourtois ou injurieux. La décision de l'Arbitre doit être motivée et acceptée par les organisateurs du tournoi.
- Radiation de la Fédération : la Radiation fait suite à une triche manifeste d'une équipe ou des disqualifications fréquentes suite à son comportement. La décision de l'Arbitre doit être motivée et acceptée par les membres de la Fédération Française de Belote.

Notons que ces trois dernières Pénalités sont mentionnées afin de pouvoir traiter des cas extrêmement rares. Une fois de plus, la grande majorité des parties se déroule sans problème.

2.4. Marques

Une Marque est un ensemble de deux lettres, représentant une Pénalité associée à une Faute commise. Elle est inscrite sur la feuille de scores à côté de la ligne où figure la Pénalité appliquée. Les digrammes associés aux Marques sont définis dans la suite de ce Code. La première lettre correspond à la nature de la Faute commise à savoir pendant la distribution (D), les enchères (E), le jeu de la carte (C) ou si elle concerne l'attitude générale (A). La seconde lettre précise le type de la Faute.

3. Description des Fautes et Pénalités

Pour chacune des Fautes décrites dans cette partie seront définies les décisions applicables par auto-arbitrage ou après intervention de l'Arbitre. Si aucune distinction n'est explicitée, les décisions sont applicables aussi bien par les joueurs seuls que par l'Arbitre.

3.1 Distribution (D)

Une Faute peut survenir pendant la distribution des cartes et peut être commise par le donneur ou les autres joueurs.

3.1.1. Retournement d'une carte (R)

- Retournement d'une carte par le donneur : pas de Pénalité applicable. Le joueur recommence sa distribution après mélange des cartes et nouvelle coupe.
- Retournement d'une carte par un autre joueur : le retournement a lieu parce que le joueur regarde ou ramasse son jeu alors que la distribution n'est pas terminée.

Décision par auto-arbitrage	Décision(s) de l'Arbitre
Donne nulle Donne annulée Pénalité de 160 points	Donne nulle Donne annulée Avertissement Pénalité de 160 points

Dans le cas où une Pénalité de points est appliquée, la donne est automatiquement considérée comme nulle ou annulée, afin de respecter l'équité de la partance et faire distribuer l'équipe fautive.

NB : La distribution est considérée comme terminée lorsque le donneur s'est distribué les trois ou deux dernières cartes. Si une carte est retournée par un joueur après cet instant, appliquer la règle « Carte exposée ».

3.1.2. Fausse Donne

Une Fausse Donne est une distribution irrégulière des cartes, ne respectant pas la manière correcte de distribuer (3-3-2, 3-2-3 ou 2-3-3) que chacun ait 8 cartes ou non à la fin. La fausse donne n'est pas soumise à une Pénalité. En cas de fausse donne, la donne est annulée : une nouvelle distribution a lieu, après mélange, par le même donneur.

3.1.3. Erreur sur le donneur

Il y a erreur sur le donneur lorsque un joueur distribue ou a distribué alors que ça n'était pas à son tour de le faire.

- Erreur décelée avant la fin de la distribution : pas de Pénalité applicable, la donne est nulle. La distribution reprend au joueur qui aurait dû distribuer.
- Erreur décelée après la fin de la distribution : pas de Pénalité applicable, la donne est comptabilisée et jouée jusqu'au bout. Par la suite, la distribution reprend au joueur qui aurait dû distribuer. Le joueur ayant distribué par erreur passera son prochain tour de distribution afin de rétablir l'équité des distributions.

3.1.4. Distribution à la place d'un autre joueur (handicap)

Lorsqu'un joueur est dans l'incapacité de distribuer lui-même les cartes, un autre joueur de la table peut le faire à sa place. Dans ce cas, si une Faute a lieu, aucune pénalité ne peut être applicable à l'équipe donnante ; on procède le cas échéant à une nouvelle distribution.

3.2. Enchères

Une Faute est commise pendant l'enchère lorsque celle-ci n'est pas annoncée de manière régulière.

Rappel : lors de l'enchère on annonce la hauteur de l'enchère puis la couleur (ex : « 80 Pique »), sans instance, maniérisme, accentuation, hésitation ou hâte excessive.

3.2.1. Enchère non régulière

- Enchère inférieure ou égale à la précédente (I) : ceci se produit lorsque par exemple un joueur annonce « 80 Pique » après qu'un joueur a déjà annoncé « 80 Cœur ».
- Enchère annoncée de manière non-conforme (N) : ceci se produit lorsqu'un joueur n'annonce pas uniquement la hauteur puis la couleur de l'enchère. Ex : « Pique 80 », « Pique », « 10 de plus », « c'est bon », « allez »...

Décision par auto-arbitrage	Décision(s) de l'Arbitre
Couvrir l'erreur	Donne nulle
Donne nulle	Donne annulée
Donne annulée	Avertissement
Pénalité de points	Pénalité de points

Si l'équipe non fautive décide de couvrir l'erreur, l'enchère mal annoncée est annulée. Le joueur refait son enchère correctement, et les enchères se poursuivent normalement. Les joueurs ne peuvent par la suite revenir sur l'erreur précédemment tolérée.

Dans le cas d'une Pénalité de points, celle-ci s'élève à 160 points (système points faits) ou 160 points + hauteur de l'enchère mal annoncée (système points faits + points demandés).

3.2.2. Hésitation (H)

Les enchères doivent se faire de manière neutre (sans instance, maniérisme ou accentuation), à un rythme régulier (sans hésitation ou hâte excessive) afin de ne pas influencer les décisions des autres joueurs.

Toutefois, certaines phases du jeu ou contrats difficiles nécessitent un temps de réflexion plus long. Pour cette raison, le présent Code fait avant tout appel au bon sens, au fair-play et à la tolérance des joueurs pour permettre le bon déroulement du jeu.

En cas de situation conflictuelle, clairement litigieuse, il est nécessaire d'appeler l'Arbitre. Celui-ci est habilité à évaluer la situation pour prendre une décision appropriée, en s'appuyant notamment sur la distinction entre une hésitation manifestement injustifiée et une réflexion naturellement nécessaire.

3.3. Carte exposée (C)

Une carte est dite exposée lorsqu'une indication sur sa hauteur ou couleur est totalement ou partiellement donnée aux autres joueurs.

3.3.1. Carte tombée du jeu (T)

Décision par auto-arbitrage	Décision(s) de l'Arbitre
Couvrir l'erreur Donne nulle Donne annulée Pénalité de points	Donne nulle Donne annulée Avertissement Pénalité de points

Si l'équipe non fautive décide de couvrir l'erreur, la carte tombée est exposée à l'ensemble des joueurs puis le jeu reprend son cours. Les joueurs ne peuvent par la suite revenir sur l'erreur précédemment tolérée.

Dans le cas d'une Pénalité de points, celle-ci s'élève à 160 points (système points faits) ou 160 points + hauteur du contrat (système points faits + points demandés).

NB : Il n'y a pas de pénalité si la carte de joueur tombe à un moment où elle peut effectivement être jouée, et que le joueur la joue immédiatement. Si plusieurs cartes tombent en même temps, appliquer la Pénalité « Cartes multiples ».

3.3.2. Cartes multiples (M)

La Faute « Cartes multiples » est retenue lorsque plusieurs cartes sont tombées du jeu ou que plusieurs cartes sont jouées en même temps par le même joueur.

Décision par auto-arbitrage	Décision(s) de l'Arbitre
Couvrir l'erreur Donne nulle Donne annulée Pénalité de points	Donne nulle Donne annulée Avertissement Pénalité de points

Si l'équipe non fautive décide de couvrir l'erreur, les cartes tombées sont exposées à l'ensemble des joueurs puis le jeu reprend son cours. Les joueurs ne peuvent par la suite revenir sur l'erreur précédemment tolérée.

Dans le cas d'une Pénalité de points, celle-ci s'élève à 160 points (système points faits) ou 160 points + hauteur du contrat (système points faits + points demandés).

3.3.3. Faute de jeu (F)

Une faute de jeu est un jeu de carte non régulier tel que ne pas fournir la couleur, ne pas couper, ne pas monter à l'atout...

Décision par auto-arbitrage	Décision(s) de l'Arbitre
Couvrir l'erreur Donne nulle Donne annulée Pénalité de points	Donne nulle Donne annulée Avertissement Pénalité de points

Si l'équipe non fautive décide de couvrir l'erreur, la carte jouée est reprise par le joueur puis le jeu reprend son cours. Les joueurs ne peuvent par la suite revenir sur l'erreur précédemment tolérée.

Dans le cas d'une Pénalité de points, celle-ci s'élève à 160 points (système points faits) ou 160 points + hauteur du contrat (système points faits + points demandés).

3.3.4. Jeu prématuré (P)

Un joueur joue prématurément lorsqu'il joue avant son tour.

Décision par auto-arbitrage	Décision(s) de l'Arbitre
Couvrir l'erreur Donne nulle Donne annulée Pénalité de points	Donne nulle Donne annulée Avertissement Pénalité de points

Si l'équipe non fautive décide de couvrir l'erreur, le joueur fautif reprend sa carte et le jeu reprend normalement. Le joueur fautif est dans l'obligation de jouer la même carte lorsque son tour vient, si celle-ci est jouable. Les joueurs ne peuvent par la suite revenir sur l'erreur précédemment tolérée.

Dans le cas d'une Pénalité de points, celle-ci s'élève à 160 points (système points faits) ou 160 points + hauteur du contrat (système points faits + points demandés).

NB : Si plusieurs joueurs jouent avant leur tour, la Pénalité s'applique uniquement à l'encontre du premier joueur fautif.

3.3.5. Carte jouée indésirée (I)

Lorsqu'un joueur joue une carte puis manifeste son envie de la reprendre, une Pénalité doit lui être appliquée car des indications sont données aux autres joueurs.

Décision par auto-arbitrage	Décision(s) de l'Arbitre
Couvrir l'erreur Donne nulle Donne annulée Pénalité de points	Donne nulle Donne annulée Avertissement Pénalité de points

Si l'équipe non fautive décide de couvrir l'erreur, la carte jouée reste sur la table et le jeu continue. Les joueurs ne peuvent par la suite revenir sur l'erreur précédemment tolérée.

Dans le cas d'une Pénalité de points, celle-ci s'élève à 160 points (système points faits) ou 160 points + hauteur du contrat (système points faits + points demandés).

3.3.6. Cartes étalées (E)

Il est interdit par le règlement d'étaler son jeu, même à la fin lorsque l'on pense « fermer ». En effet, si un joueur a l'habitude d'étaler son jeu lorsqu'il est en capacité de remporter la totalité des derniers plis, le fait de ne pas le faire à un moment donné signifie à son partenaire qu'il lui manque au moins un pli. En ce sens, et pour ne jamais fournir d'indications aux autres joueurs, il est systématiquement interdit d'étaler son jeu, sauf accord préalable des joueurs.

Par ailleurs, si un joueur étale son jeu et qu'il existe une façon de jouer, aussi défavorable soit-elle, pour que le joueur ne ferme pas, alors une Pénalité de 160 points (système points faits) ou 160 points + hauteur de l'enchère (système points faits + points demandés) s'applique à l'encontre de l'équipe fautive.

3.3.7. Carte sortie du jeu (S)

Une carte est sortie du jeu quand est n'est plus en contact avec les autres ou qu'elle est en voie de l'être et que le joueur a initialement l'intention de la jouer. Notamment, il est interdit de tirer légèrement une carte de son jeu, pour finalement la rentrer et en jouer une autre. Cette nuance peut être difficile à juger car beaucoup hésitent entre deux ou plusieurs cartes à jouer lors de situations complexes.

Décision par auto-arbitrage	Décision(s) de l'Arbitre
Couvrir l'erreur	Donne nulle
Donne nulle	Donne annulée
Donne annulée	Avertissement
Pénalité de points	Pénalité de points

Si l'équipe non fautive décide de couvrir l'erreur, le jeu continue. Si la carte est complètement sortie du jeu, elle doit obligatoirement être jouée. Les joueurs ne peuvent par la suite revenir sur l'erreur précédemment tolérée.

Dans le cas d'une Pénalité de points, celle-ci s'élève à 160 points (système points faits) ou 160 points + hauteur du contrat (système points faits + points demandés).

3.3.8. Hésitation (H) :

Il y a hésitation dans le jeu de la carte lorsqu'un joueur prend un temps anormalement long pour choisir et jouer une carte. Cette hésitation peut être soumise à une Pénalité car elle renseigne et influence les autres joueurs.

Toutefois, certaines phases du jeu ou contrats difficiles nécessitent un temps de réflexion plus long. Pour cette raison, le présent Code fait avant tout appel au bon sens, au fair-play et à la tolérance des joueurs pour permettre le bon déroulement du jeu.

En cas de situation conflictuelle, clairement litigieuse, il est nécessaire d'appeler l'Arbitre. Celui-ci est habilité à évaluer la situation pour prendre une décision appropriée, en s'appuyant notamment sur la distinction entre une hésitation manifestement injustifiée et une réflexion naturellement nécessaire.

3.4. Autres cas prévus concernant l'Attitude (A)

L'attitude des joueurs doit être exemplaire. Chacun se doit d'être poli et respectueux aussi bien des adversaires que de son partenaire et du corps arbitral. La belote contrée est avant tout un jeu qui se doit de rester convivial. L'Arbitre doit être appelé pour appliquer une Pénalité aux joueurs dans les situations suivantes :

- Retard d'une équipe : l'Arbitre peut appliquer la pénalité de son choix.
- Échanges verbaux ou visuels entre les joueurs pendant le jeu.
- Comportement incorrect, commentaires discourtois, injures...
- Tenue de cartes non neutre : cartes surélevées du jeu, espacées non-régulièrement...
- État d'ébriété manifeste nuisant au bon déroulement du jeu.
- Triche : la triche ne saura être acceptée au sein de la Fédération. Toute triche manifestement repérée sera sanctionnée au plus haut degré par l'Arbitre. En cas de suspicions de triche répétées, une attention particulière sera attirée sur l'équipe en question par le corps arbitral lors des trois tournois suivants, homologués par la Fédération.
- ...

4. Tableau récapitulatif des Marques, Fautes et Pénalités

Voici un tableau récapitulatif des différentes Fautes et Pénalités applicables, accompagnées de la Marque correspondante apposée par l'Arbitre.

Marques	Fautes	Pénalités applicables en auto-arbitrage	Pénalités applicables par l'Arbitre
Distribution			
DR	Retournement d'une carte	Donne nulle Donne annulée Pénalité de 160 points	Donne nulle Donne annulée Avertissement Pénalité de 160 points
Enchères			
EI	Inférieure ou égale	Couvrir l'erreur	Donne nulle
EN	Non conforme	Donne nulle	Donne annulée
EH	Hésitation	Donne annulée Pénalité de 160 points	Avertissement Pénalité de 160 points
Carte			
CT	Tombée	Couvrir l'erreur Donne nulle Donne annulée Pénalité de 160 points	Donne nulle Donne annulée Avertissement Pénalité de 160 points
CM	Multiples		
CF	Faute de jeu		
CP	Prématurée		
CI	Indésirée		
CE	Étalée	Décision de l'arbitre	
CS	Sortie du jeu	Couvrir l'erreur Donne nulle Donne annulée Pénalité de 160 points	Donne nulle Donne annulée Avertissement Pénalité de 160 points
CH	Hésitation	Décision de l'arbitre	

Chaque marque peut être précédée d'un A, lorsqu'un Avertissement est donné suite à une Faute. Seul l'Arbitre peut donner un Avertissement.

Exemple : ACM correspond à un Avertissement donné suite à plusieurs cartes tombées du jeu.

5. Rapport d'arbitrage

Tout Arbitre doit à l'issue d'un tournoi rédiger un rapport d'arbitrage et le transmettre à la Fédération Française de Belote. Celui-ci comprend :

- Un bilan global du tournoi.
- Une liste exhaustive des Avertissements et Fautes relevés.
- Un retour éventuel des joueurs ou de l'Arbitre sur certains points du Règlement/Arbitrage.
- Les difficultés rencontrées.
- Les situations et raisons pour lesquelles l'Arbitre s'est éventuellement affranchi du présent Code.

Toute question, remarque ou suggestion concernant le présent Code d'arbitrage est à adresser à *arbitrageffbelote@gmail.com*.