

REGLEMENT DE LA MODALITÉ DE FRONTBALL FFPB

LA MODALITÉ DE FRONTBALL

Table des matières

11 REGLEMENTS DU FRONTBALL	3
11.1 L'installation de jeu	3
11.2 Les joueurs ou pelotaris	4
11.3 Matériel de jeu	4
11.3.1 Les pelotes.....	4
11.3.2 La tenue.....	5
11.3.4 Gants et protections.....	5
11.4 Publicité	6
11.4.1 Normes générales	6
11.4.2 Publicité sur la tenue des joueurs	6
11.4.3 Clause finale.....	6
11.5 Règles du jeu	6
11.5.1 Normes générales	6
11.5.2 Frappe et effets.....	7
11.5.3 Le score	7
11.5.4 Période d'échauffement,	7
11.5.5 Présentation des joueurs	7
11.5.6 La mise en jeu ou "but"	8
11.6 Les Fautes	8
11.7 Incidents de jeu	9
11.8 Les gênes.....	9
11.9 Arrêts de jeu temporaires	10
11.10 Remplacements et Blessures	10
11.10.1 Remplacements	11
11.10.2 Blessures	11
11.11 Les Arbitres.....	11
11.12 Entraîneurs	11
11.13 Organisation des compétitions.....	12
11.14 Classements.....	12
11.15 Contrôle Antidopage	14
Annexe I : L'installation de Jeu	15
Annexe II :	16
1 Tableau des caractéristiques des Pelotes.....	16
2 Tableau des Points et Limites de But.....	16

11 REGLEMENTS DU FRONTBALL

11.1 L'installation de jeu

La modalité de Frontball se joue dans une installation spécifique dont les caractéristiques rappellent celles du fronton place libre (voir annexe I).

Cette installation se compose :

- D'une aire de jeu au sol (*cancha*), et d'un mur qui se dresse face aux joueurs, appelé 'frontis'. Ces espaces sont délimités par des lignes, peintes ou par des raies en matière métallique ou autre matériau.
- D'une bande de terrain située de chaque côté de la *cancha* "*contrecancho*", qui est aussi, comme la "*cancha*" utilisée par les joueurs pour renvoyer la pelote vers le frontis, lors des différentes phases du jeu. La "*contrecancho*" aura, sur toutes les installations, une largeur minimale de 2 mètres, qui devra être entièrement libre et dépourvu d'obstacles.
- D'une zone spécifique d'engagement dite "zone de but", qui est délimitée dans la partie postérieure extérieure de la "*cancha*" d'où sera effectuée la mise en jeu ou "but" de certaines catégories (annexe II).

Le périmètre de la "*cancho*", sera délimité à l'aide de lignes de couleurs facilement identifiables, d'une largeur minimale de 5 cm.

Pour la ligne parallèle au frontis appelée 'ligne médiane ou ligne de "falta" qui définit la distance minimale que doit atteindre, au retour du frontis, la pelote après sa mise en jeu (ou but) la largeur minimale sera de 5 cm. De même pour la ligne tracée au centre de la *cancho* à 50 cm de la ligne médiane d'où sera effectuée la mise en jeu ou "but" pour certaines catégories (annexe II)

Sur le frontis il existe quatre raies ou lignes peintes :

Sur la partie supérieure du frontis, il y a une raie horizontale qui délimite la hauteur de celui-ci et qui indique la limite supérieure jusqu'à laquelle les pelotes envoyées par les joueurs sont jugées bonnes.

Sur le frontis est également fixée une raie horizontale parallèle à la précédente, d'une largeur minimale de 15 cm, appelée "ligne de falta" et d'un matériau de préférence métallique pour que la pelote émette un son au moment de l'impact. Sa hauteur supérieure est fixée à 0,55 m du sol ; cette raie indique la limite inférieure au-dessus de laquelle la pelote doit frapper pour être jugée bonne.

Deux raies verticales, une de chaque côté du frontis, délimitent la largeur de celui-ci.

Les lignes périphériques extérieures du "frontis" auront une largeur minimale de 5 cm.

La construction d'installations de Frontball sera réalisée avec des matériaux capables de supporter l'impact de la pelote, tels que du béton, des blocs de pierre ou des éléments aux caractéristiques similaires.

Le sol devra être bâti avec des matériaux appropriés qui favorisent le jeu et protègent l'intégrité du joueur, tels que le béton ou des éléments d'une typologie analogue.

La paroi du frontis et le sol doivent être dépourvus de bordures, d'arêtes, ou d'éléments saillants ou anormaux, ils doivent être parfaitement lisses et fins. L'angle formé par le frontis et le sol doit être parfaitement droit.

Les installations de Frontball peuvent être peintes, de préférence en bleu (RAL 5015). Le frontis et le sol doivent être de la même couleur, bien qu'ils puissent se différencier à l'aide de tonalités différentes.

La "*contrecancha*" devra être de la même couleur et du même matériau que la "*cancha*", mais peinte avec une tonalité plus claire.

De la même manière, on pourra installer des aires de jeu de Frontball en utilisant certains murs et le sol de frontons ou d'installations similaires.

Les compétitions officielles devront se jouer dans des installations réunissant les caractéristiques techniques des dimensions intérieures prévues ci-dessus et aux annexes du présent règlement.

Toutes les installations doivent disposer d'un tableau de marque pour afficher les points des parties, ainsi que le numéro de manche qui est en cours (1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème}), géré par une personne désignée par l'organisation. Si on ne peut pas utiliser un tableau d'affichage, l'arbitre principal sera chargé d'annoncer le score au public à haute voix.

Ce règlement fixe la normalisation des installations sportives de Frontball et régit ses mesures et caractéristiques générales afin de garantir la pratique du sport dans les mêmes conditions, indépendamment de l'emplacement de l'infrastructure sportive qui l'accueille.

11.2 Les joueurs ou pelotaris

Dans les installations de Frontball on joue exclusivement à la spécialité du même nom, sous forme de compétition individuelle (un joueur contre un autre joueur), aussi bien dans la catégorie masculine que féminine.

Les joueurs et joueuses de Frontball ou pelotaris sont classés en fonction de l'âge, conformément aux différentes catégories communes aux spécialités de pelote (Règlements Généraux FFPB : article 221.202).

Dans les compétitions officielles de Frontball, quelles que soient leurs catégories, les féminines ne pourront participer à des compétitions masculines

Si sa condition physique le lui permet, un pelotari peut jouer dans une catégorie supérieure à celle qui lui correspond en raison de son âge à condition d'être en conformité avec l'article 221.203 des règlements généraux FFPB. Le fait d'avoir joué dans une catégorie supérieure ne l'empêche pas de jouer dans sa catégorie.

Les joueurs peuvent participer aux compétitions officielles conformément aux conditions définies pour les spécialités de pelote (Règlements généraux FFPB : articles 225.205.3 et 225.205.4)

11.3 Matériel de jeu

11.3.1 Les pelotes

La pelote réglementaire (en caoutchouc) de la spécialité de Frontball varie selon la catégorie (voir annexe II).

Dans les compétitions officielles, les pelotes seront conformes aux normes fixées par la Fédération internationale de pelote basque. Les pelotes peuvent être neuves ou usagées. Les pelotes neuves sont celles qui n'ont jamais été utilisées auparavant.

Les pelotes usagées sont celles qui ont déjà été utilisées et qui maintiennent les caractéristiques requises pour pouvoir être utilisées dans une autre partie.

Pour les parties qualificatives ou de poules, chaque joueur devra présenter une pelote neuve ou usagée en bon état.

Pour les parties éliminatoires, chaque joueur devra présenter une pelote neuve.

Pour les finales, deux pelotes neuves seront fournies par le responsable de l'organisation de la compétition.

Tout le matériel doit être présenté sous son format et dans sa couleur d'origine. Durant le déroulement de la partie, la 2ème pelote sera confiée à la garde de l'arbitre assesseur.

Dans le cas où, en début de partie, l'on présente des lots de pelotes, le premier lot constituera les 2 pelotes avec lesquelles on va commencer la partie et l'autre lot de 2 pelotes sera la réserve, qui ne pourra être utilisée que si les 2 pelotes du premier lot ont été jugées par l'arbitre principal, comme inutilisables.

A tout moment de la partie l'arbitre principal, soit de sa propre initiative, soit à la demande d'un arbitre assesseur ou d'un des joueurs, pourra décider d'examiner et de retirer la pelote en jeu si celle-ci est endommagée, cassée ou inutilisable. Il ne tiendra pas compte des demandes des entraîneurs ou des spectateurs. Si, en cours d'échanges, la pelote s'avérait inutilisable, la partie sera arrêtée par l'arbitre principal, elle reprendra avec une nouvelle pelote.

Lors du déroulement de la partie et entre les points marqués, les arbitres feront extrêmement attention à ce que les pelotes ne soient pas mouillées, endommagées intentionnellement ou qu'elles ne subissent aucune action similaire.

Le joueur qui va engager le point (le buteur) a la possibilité de changer de pelote. Dans ce cas, il a l'obligation de communiquer verbalement ce changement à son adversaire. Lors de ce changement, le buteur ne pourra pas la faire rebondir ou l'essayer ; son adversaire n'a pas le droit de demander celle-ci pour l'inspecter.

11.3.2 La tenue

Sera considérée comme "équipe locale" le joueur qui figure en premier sur le calendrier ; sera considérée comme "équipe visiteuse" le joueur qui figure en deuxième sur le calendrier.

La tenue vestimentaire sera toujours :

Pour le premier nommé : Polo ou tee-shirt au couleur de l'association ou en rouge.

Pour le deuxième nommé : Polo ou tee-shirt au couleur de l'association mais d'une couleur différente du joueur adverse ou en blanc.

Dans le cas où il y aurait une similitude des couleurs, "l'équipe visiteuse" devra utiliser une autre couleur distinctive.

Short ou bermuda pour les hommes. Jupe ou robe pour les femmes.

Chaussures de sport.

Chaque joueur doit porter la tenue réglementaire lors de l'échauffement, du déroulement de la partie, de la remise des récompenses, etc...

La Fédération Française de Pelote Basque pourra homologuer toute sorte de vêtement, tout comme ne pas autoriser celui qui pourrait porter atteinte à la compétition.

11.3.4 Gants et protections

La spécialité de Frontball se joue avec les mains nues. Le joueur, s'il désire, peut utiliser des gants ou un type de protection quelconque pour les articulations, sous réserve d'acceptation du Délégué ou de l'arbitre principal.

Il ne sera en aucun cas admis une protection ou d'une épaisseur supérieure à 1 cm (à l'identique de ce qui se fait dans les spécialités de Main-Nue) ou d'une matière permettant une augmentation de la puissance lors de la frappe de la pelote.

L'utilisation de lunettes de protections est optionnelle, selon la volonté du joueur.

11.4 Publicité

11.4.1 Normes générales

1. La publicité et les annonces promotionnelles sont autorisées dans toutes les compétitions organisées à l'initiative et sous la responsabilité de la FFPB, dans le respect des normes établies en la matière.
2. En règle générale, on ne permet que la publicité de nature commerciale ou caritative. Aucune publicité ne pourra avoir comme objet une cause politique quelconque, ni d'intérêts d'aucun groupe de pression, local ou international.
3. Sur les aires de jeu on ne pourra placer ni montrer aucun type de publicité qui, d'après la FFPB, soit de mauvais goût, porte atteinte à la morale ou aux bonnes mœurs, soit diffamatoire ou inappropriée, compte tenu de la nature de notre sport.
4. L'emplacement des annonces publicitaires sur les aires de jeu ne pourra en aucun cas gêner le bon déroulement de la compétition, ni entraver la visibilité normale de la pelote en jeu. Afin de préserver le respect de cette norme générale, il est établi que la désignation des emplacements où doivent être placées les annonces publicitaires sur les aires de jeu devront avoir reçu l'accord préalable fédéral ou des instances rattachées à la FFPB.

11.4.2 Publicité sur la tenue des joueurs

Les marques publicitaires sur les vêtements ou les équipements des joueurs avant et pendant les parties devront respecter les normes fixées par le règlement de la FFPB pour les autres spécialités de pelote (Règlements Sportifs : Article 412.0).

11.4.3 Clause finale

Il est du ressort du Comité Exécutif de la FFPB de donner l'autorisation et de définir de manière concrète toutes les questions abordées dans le présent Règlement pour chacune des compétitions régies par celle-ci ainsi que de résoudre les doutes interprétatifs pouvant surgir lors de son application au sein des limites établies dans ce chapitre.

11.5 Règles du jeu

11.5.1 Normes générales

Le Frontball est une spécialité de pelote dans laquelle on peut utiliser les deux mains pour frapper celle-ci (soit avec la paume ouverte, soit avec le poing fermé) afin de la mettre en jeu et/ou de la renvoyer au frontis. Comme pour les autres modalités de pelote, il s'agit d'une spécialité de jeu indirect (Jeu de Blaid). C'est pourquoi, chaque fois que la pelote est frappée par un joueur, soit lors de la mise en jeu (le but), soit en cours d'échanges, la pelote doit toucher le frontis dans la zone autorisée, : entre la raie inférieure du frontis, la ligne qui délimite la partie supérieure du frontis et les 2 lignes verticales délimitant la largeur avant qu'elle puisse être renvoyée par l'adversaire, de volée ou après un seul rebond sur la cancha.

Le renvoi de la pelote se fera toujours de manière alternative entre les deux joueurs. Il n'est pas permis que le même joueur frappe deux fois consécutivement la pelote.

Une fois que le but a été effectué, l'action se prolonge jusqu'à ce que l'un des joueurs ne puisse pas renvoyer la pelote, dans le respect des règles du jeu. Le joueur qui a ainsi poussé son adversaire à la faute, marquera un point.

Que ce soit sur le frontis ou sur la cancha, toute pelote touchant une des lignes délimitant l'aire de jeu sera considérée comme fausse ou "falta".

11.5.2 Frappe et effets

Comme toutes les spécialités de pelote dans lesquelles on frappe avec la main, il est interdit de retenir la pelote dans la main avant de buter ou de la ramener au frontis. Par conséquent, il n'est pas permis d'actionner le poignet ou le bras, ou de modifier sa position, une fois que la pelote est entrée en contact avec la main.

Le pelotari peut donner à la pelote la direction ou les effets voulus, à condition qu'il n'encoure pas les infractions prévues au paragraphe précédent.

Sont autorisés les cas suivants :

- a) Sans un rebond au préalable sur la cancha lorsque le pelotari effectue une volée ou un laché en poussant la pelote avec la main vers le frontis.
- b) Après un rebond sur la cancha lorsque le pelotari effectue un laché ou donne un effet à la pelote avec sa main.

11.5.3 Le score

Dans la spécialité de Frontball les parties masculines et féminines se jouent en trois manches. Initialement on jouera 2 manches de 10 points chacune, et en cas d'égalisation, on disputera une troisième manche de 5 points. (voir annexe II).

Le joueur qui atteint le premier, le nombre de points fixé pour la manche, gagne cette manche. Le premier joueur qui gagne deux manches gagne la partie.

A la fin de chaque point, le préposé au score ou à défaut l'arbitre principal annoncera le score en commençant toujours par celui qui vient de gagner le dernier point.

11.5.4 Période d'échauffement,

Lorsqu'il s'agit de la première partie de la journée, le terrain de jeu devra obligatoirement être libre dix minutes avant l'heure fixée pour le début de la partie.

Une fois que les joueurs sont sur la cancha pour réaliser les échauffements, la partie doit commencer au bout d'un maximum de 5 minutes. Les pelotes pour l'échauffement seront fournies par l'organisation de la compétition, à défaut, les joueurs se serviront de leurs propres pelotes ; ils pourront essayer les 2 pelotes mises en jeu pour la partie.

L'échauffement doit toujours être réalisé en présence d'un arbitre.

Si un seul pelotari commence l'échauffement et que le second se présente avant la fin des 5 minutes réglementaires, ce dernier ne disposera pas de temps d'échauffement supplémentaire.

Tout joueur ne se présentant pas sur le terrain de jeu au plus tard dix minutes après l'heure fixée, sera considéré comme forfait, sauf accident ou incident de trajet qui sera à établir, ou tout autre cas de force majeure laissé à l'appréciation de la Commission Sportive, le joueur en place devant attendre la décision du délégué ou de l'arbitre principal avant de quitter l'installation.

11.5.5 Présentation des joueurs

Les joueurs doivent se présenter dans les installations au moins une demi-heure avant l'heure signalée au calendrier officiel de la compétition.

Avant le début de la partie, on fera, le cas échéant, la présentation des deux joueurs et des arbitres. Les joueurs et les arbitres défileront depuis la partie postérieure de la *cancha* jusqu'au frontis et s'arrêteront face au public. Une fois qu'ils ont été tous présentés, les joueurs et les arbitres, sur une indication de l'arbitre principal, saluent, tous ensemble, le public. Ensuite, joueurs et arbitres se saluent également et l'on procède au tirage au sort du but.

11.5.6 La mise en jeu ou "but"

Le droit d'engager le premier point (ou but) de la première manche se fait par tirage au sort. L'arbitre principal lance en l'air une pièce de monnaie ou un douro (pièce métallique ronde avec une face peinte en rouge et l'autre en bleu ou blanche ou d'une autre couleur) ; le joueur qui gagne le tirage au sort, ramassera la pièce de monnaie ou le douro et le remettra à l'arbitre principal. La partie débutera immédiatement après le tirage au sort.

Le premier but de la deuxième manche sera réalisé par le joueur qui n'a pas eu le but initial dans la première manche. S'il était nécessaire de jouer une troisième manche, le but se fera à nouveau par tirage au sort.

Pour les catégories Séniors et Juniors, au moment de réaliser le but, le joueur se placera avec les deux pieds à l'intérieur de la "zone de but" (sans contact avec les lignes délimitant cette zone).

Pour les autres catégories le joueur se placera avec les 2 pieds derrière la ligne située à 50cm avant la ligne médiane (sans contact avec celle-ci).

Après avoir fait un geste d'invitation à son adversaire, ou dit "yo", avant de frapper la pelote, le buteur fera toujours rebondir la pelote (une seule fois) avant la ligne de but.

Si le joueur le souhaite, il peut prendre l'élan et dépasser la ligne de but avec son corps, mais il devra frapper la pelote avant que l'un de ses pieds ne se pose sur ou au-delà de la ligne de but.

Au moment du but, tant que le buteur n'a pas frappé la pelote, son adversaire doit se positionner sur les côtés ou derrière la zone de but ; en aucun cas devant cette zone.

L'adversaire du buteur ne doit jamais gêner celui-ci. Si le buteur juge que son adversaire est trop proche et l'empêche d'effectuer le but correctement, il doit le communiquer à l'arbitre principal, qui prendra une décision à ce sujet.

Si, au retour du frontis, quelle que soit la trajectoire de la pelote, l'adversaire renvoie le but sans que la pelote ait rebondi dans la *cancha* (de volée), le but est jugé bon, et le point continue, car tant que la pelote ne touche pas le sol l'arbitre principal ne peut pas détecter une éventuelle faute.

Si le joueur qui bute commet une faute, il perd le point et le but du point suivant sera effectué par son adversaire.

Afin de préserver l'essence et le dynamisme du jeu, l'arbitre principal ne permettra pas la perte de temps intentionnée du moment où un point est marqué jusqu'à ce que le suivant commence.

Le joueur qui a marqué le dernier point a la responsabilité de buter rapidement. Si l'arbitre principal juge qu'il y a une perte de temps intentionnée, il a l'autorité pour donner un avertissement au joueur concerné et, si cela se renouvelle, de le pénaliser avec la perte d'un point, le but passera alors à son adversaire.

11.6 Les Fautes

Il y a faute :

- a) Quand, au moment de buter, le joueur ne fait pas rebondir la pelote au sol.
- b) Quand, au but, après avoir dit "yo" ou fait un signe d'invitation, le buteur fait rebondir la pelote deux fois ou davantage, ou sur la ligne de but, ou devant la ligne de but, ou en dehors des limites de la cancha.
- c) Quand, au but ou dans le jeu, la pelote, après avoir été frappée, ne touche pas la zone valide du frontis (voir g, h i),
- d) Quand, au but, au retour du frontis, la pelote rebondit avant la ligne médiane de falta fixée pour le but ou touche celle-ci.

- e) Quand, après avoir touché la zone valide du frontis, la pelote rebondit dans la cancha sur les lignes périmétrales ou en dehors de l'espace établi entre la ligne médiane et celle qui délimite la partie postérieure de la cancha.
- f) Quand, au retour du frontis, la pelote rebondit sur une des lignes délimitant la cancha ou en dehors de celle-ci.
- g) Quand, sur le frontis, la pelote touche la raie horizontale métallique inférieure du frontis ou qu'elle est envoyée au-dessous de cette raie.
- h) Quand la pelote touche la limite supérieure du frontis ou est au-dessus de cette limite supérieure.
- i) Quand la pelote touche les limites latérales du frontis ou est au-delà de ces limites latérales.
- j) Quand un joueur touche du corps la pelote avant ou après l'avoir frappée.
- k) Quand la pelote n'est reprise qu'après le deuxième ou énième rebond au sol.

11.7 Incidents de jeu

- a) Au but ou en cours d'échanges, si un joueur touche au corps la pelote avant ou après l'avoir frappée, il perdra le point.
- b) En cours d'échanges, dans sa trajectoire en l'air vers le frontis, si la pelote touche au corps son adversaire, deux possibilités de décision s'offrent à l'arbitre principal :
 - S'il estime que la pelote aurait été fautive, le point sera perdu par celui qui a frappé la pelote en dernier.
 - S'il estime que la pelote aurait été bonne, il donnera le point à refaire ("berriz").
 - Si la pelote, après avoir touché l'adversaire, est bonne, il sanctionnera cette action conformément aux 2 points précédents.
- c) Quoiqu'il en soit, en cours d'échanges, dans sa trajectoire en l'air vers le frontis, on considère que la pelote est en jeu, et si celle-ci est interceptée par l'adversaire avant qu'elle ne touche le sol, l'arbitre principal donnera point perdu pour celui-ci. Indépendamment de ce qui vient d'être exposé au paragraphe précédent, si la pelote, dans sa trajectoire vers l'avant, avant de rebondir sur le sol se dirige en dehors des limites de jeu autorisées, elle pourra être interceptée par l'adversaire sans que l'arbitre principal indique une faute contre celui-ci.
- d) Si, au moment du but ou au cours d'échanges, la pelote touche un objet (vêtement, serviette, etc.) appartenant à un joueur et délaissé par lui à l'intérieur de l'aire de jeu, le point est perdu pour le camp de ce joueur.
- e) Si, pendant le jeu, l'un des joueurs perd involontairement une partie de sa tenue vestimentaire, l'arbitre arrêtera le jeu et donnera point à refaire.
- f) Si l'arbitre estime que le joueur a perdu volontairement une partie de sa tenue, il sanctionnera le joueur ou l'équipe par la perte du point et par conséquent donnera le point à l'adversaire.

Sont aussi considérés comme faisant partie de la tenue : les serre-poignets, les serre-têtes, les gants et tout autre ustensile autorisé par la FFPB et que le joueur utilise au cours de la partie.

- g) Dans le cas de terrains de jeu proches les uns des autres, si, pendant la partie, suite à des pelotes croisées, les joueurs de terrains différents sont amenés à se gêner, les arbitres arrêteront les jeux et donneront point à refaire pour les deux parties.

11.8 Les gênes

Lorsqu'un joueur a été gêné par l'adversaire, celui-ci pourra demander que le point soit rejoué, seul l'arbitre principal, décidera si le point est à refaire (berriz).

Dans tous les cas, les joueurs, en tant que sportifs, doivent continuer à jouer, et seul l'arbitre principal peut décider d'arrêter l'échange.

Lorsqu'un joueur a été involontairement gêné par un arbitre, un spectateur, un journaliste, un photographe, un caméraman ou tout autre élément extérieur au jeu, l'arbitre principal donnera point à refaire (berriz).

Si un joueur estime qu'il y a une irrégularité et, de sa propre initiative, arrête le jeu, l'arbitre principal prend une décision. S'il lui donne point perdu, il lui donne également un avertissement.

Si un joueur est sanctionné pour une gêne volontaire, il sera pénalisé avec la perte du point qui est en jeu et pourra être sanctionné d'un avertissement.

11.9 Arrêts de jeu temporaires

L'arbitre principal est la seule personne autorisée à accepter ou refuser la demande de repos.

Pendant le déroulement d'une partie, chaque joueur aura droit à une minute de repos ou "tiempo" par manche et pourra la demander à tout moment même s'il ne possède pas le but.

À cette fin, le joueur le demandera directement à l'arbitre principal, ou par l'intermédiaire de son entraîneur. La demande sollicitée par l'entraîneur prévaudra sur l'indication du joueur.

Entre chaque manche, un repos de deux minutes est obligatoire.

Dès lors que le joueur ayant demandé et obtenu une pause repos revient sur la cancha avant la fin de la minute réglementaire, le joueur adverse peut en profiter et utiliser à plein le temps complet d'arrêt.

Pendant un "repos", aucun joueur ne peut quitter l'installation de jeu.

Dans les cas de température caniculaire à la demande du joueur ayant le but, à condition que chaque joueur ait utilisé son "repos", l'arbitre principal peut accorder un "repos" supplémentaire par joueur qui peut être reconduit si chaque joueur a utilisé celui-ci.

Lorsqu'un joueur ayant demandé et obtenu un repos complémentaire, revient sur la cancha avant la minute réglementaire, le joueur adverse peut en profiter et utiliser à plein le temps complet d'arrêt.

Si un joueur qui n'a pas le but se repose sans autorisation ou ne reprend pas le jeu, l'arbitre principal ordonnera à l'adversaire de buter et de poursuivre la rencontre. Le joueur fautif recevra un avertissement à la fin du point.

En cas de récidive dans la partie, ce joueur aura un point de pénalité.

Cependant, pour raisons exceptionnelles que seul l'arbitre principal considèrera comme opportun, celui-ci pourra accorder un arrêt temporaire de la partie (pour une durée qu'il jugera pertinente et raisonnable) qui ne sera pas pris en compte comme temps de "repos".

Dans ce cas, l'arbitre principal a le pouvoir d'autoriser les joueurs à quitter l'installation de jeu qui alors seront obligatoirement accompagné par un arbitre, ou le délégué.

L'espace de repos du joueur est aménagé dans la partie postérieure de la *cancha*, derrière la zone dite de but.

Pendant la partie, les entraîneurs restent à l'extérieur de l'aire de jeu, dans l'espace prévu pour les joueurs aux périodes de repos, dans un emplacement proche du public.

11.10 Remplacements et Blessures

Avant le début de la partie, lors de l'inscription de l'équipe sur la feuille de résultats, possibilité d'inscrire un joueur remplaçant qui doit être obligatoirement présent. Ce joueur remplaçant a les mêmes droits et devoirs que le titulaire qui seul peut effectuer l'échauffement réglementaire sur la cancha.

11.10.1 Remplacements

Pendant la période d'échauffement, le joueur titulaire pourra être remplacé par le joueur inscrit comme tel sur la feuille de résultats

Une fois la partie commencée, aucun remplacement ne sera permis (même sur blessure)

11.10.2 Blessures

Dans le cas d'une blessure d'un des joueurs, provoquée ou non par l'adversaire, l'arbitre principal arrêtera momentanément la partie.

Le joueur ainsi blessé aura 7 minutes pour décider s'il continue ou s'il abandonne la partie. Si la blessure se produit pendant l'échauffement, il pourra être remplacé par un joueur légalement inscrit sur la feuille de résultats (article 11.10.1)

Si la blessure se produit pendant la partie, il ne pourra être remplacé, même par un joueur légalement inscrit sur la feuille de résultats (article 11.10.1).

Si le joueur blessé abandonne la partie, la partie sera considérée terminée avec le résultat suivant: l'adversaire obtient tous les points de la partie en jeu et le joueur blessé non remplacé, ceux qu'il a obtenus jusqu'au moment de l'arrêt.

Le joueur blessé ne sera pas considéré comme forfait.

Toute modification des parties annoncées ou l'annulation de celles-ci ou leur remplacement devra être communiquée au public.

11.11 Les Arbitres

Lors des compétitions officielles la présence de deux arbitres en tenue est obligatoire : un arbitre principal et un arbitre assesseur. La tenue des arbitres est spécifiée dans l'article 413 du règlement sportif.

L'arbitre principal est l'autorité suprême sur le terrain et ses décisions sont sans appel.

L'arbitre principal se placera derrière l'une des extrémités postérieures de la *cancha*.

L'arbitre assesseur se placera sur la contre-*cancha*, face à la ligne médiane de "falta" du côté opposé à celui où se trouve l'arbitre principal.

Après le but, en fonction du jeu, il pourra se déplacer au même niveau que l'arbitre principal.

L'arbitre assesseur n'intervient que par le geste, les joueurs devant continuer à jouer en attendant la décision de l'arbitre principal.

L'arbitre assesseur pourra être chargé de la garde des pelotes, du contrôle du temps de repos ou de toute autre mission qui lui sera confié par l'arbitre principal.

Les fautes ou les erreurs seront exclusivement signalées par l'arbitre principal au moyen d'un coup de sifflet.

Joueurs, entraîneurs et public respecteront les décisions de l'arbitre principal.

Durant le déroulement d'un point, l'entraîneur et le public s'abstiennent rigoureusement de signaler les irrégularités ou fautes dont ils sont les témoins.

11.12 Entraîneurs

Pendant le déroulement d'une partie, la présence d'un seul entraîneur pour chaque joueur est autorisée, dans la partie postérieure de la *cancha*, dans ou juste derrière la zone de repos des joueurs.

Lors des parties officielles sa mission est exclusivement de conseiller le joueur pendant les périodes de repos officielles, et il s'abstiendra de s'adresser à son joueur entre chaque point, ainsi qu'aux arbitres ou au public et de rentrer sur la *cancha*.

11.13 Organisation des compétitions.

Les formules de compétition organisées par la Fédération Française de Pelote Basque, les ligues et comités pourront être définis selon les critères ci-dessous :

- a) Par éliminatoires, à une ou deux parties.
- b) Tous contre tous, systèmes de poule, à un ou plusieurs tours, en un ou plusieurs groupes.
- c) En combinant les deux précédents.
- d) Sous forme de rassemblements
- e) Selon les exigences de l'organisateur

L'organisateur adressera les imprimés des demandes d'engagement aux instances concernées sur lesquels sera précisée la formule retenue.

Une fois le calendrier de la compétition finalisé, on respectera les critères suivants :

1. Les horaires indiqués dans le calendrier.
Si une partie finit avant l'heure de la partie suivante, on attendra l'heure indiquée dans le calendrier pour commencer celle-ci.
Si la partie se prolonge et dépasse l'heure indiquée pour la partie suivante, celle-ci commencera à la suite, après l'échauffement des joueurs.
2. L'ordre des parties, malgré les dispositions de l'article précédent et du calendrier général de compétition pourront se jouer en horaire suivi, c'est à dire : Fin d'une partie, période d'échauffement et, ensuite, début de la partie suivante. Si c'était le cas, les différents participants seront informés de cet état de fait.
3. Si la TV intervenait pour la retransmission des parties et si une partie finit avant l'heure fixée pour la suivante, on attendra obligatoirement l'heure fixée à cet effet, pour que la partie commence à l'heure indiquée. Les joueurs pourront cependant s'échauffer dans la *cancha*.

11.14 Classements

a) Calcul des points de parties :

- Victoire en 2 ou 3 manches = 3 points.
- Défaite en 2 ou 3 manches = 1 point.
- Non comparution = partie perdue = 0 point.

b) Classements à l'intérieur d'une poule

Les joueurs d'une même poule seront classés en respectant l'ordre suivant :

1. La meilleure moyenne des points de parties (nombre de points parties global divisé par le nombre de parties jouées).
2. La meilleure différence manche moyenne (différence entre le nombre de manches gagnées et le nombre de manche perdues au cours des rencontres) divisé par le nombre de parties jouées.
3. La meilleure différence score moyenne (différence score globale (différence entre la Somme des points marqués et la Somme des points encaissés au cours des rencontres) divisé par le nombre de parties jouées).
4. En cas d'égalité entre deux joueurs (après application des points 1, 2 et 3) celui qui aura vaincu l'autre sera classé avant.
5. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs (après application des points 1, 2 et 3) :

- Suivant la meilleure moyenne des points de parties dans les rencontres entre ces joueurs, celui qui aura vaincu les autres sera classé avant.
 - Si encore égalité, suivant la meilleure différence manches moyenne dans les rencontres entre ces joueurs.
 - Si encore égalité, suivant la meilleure différence score moyenne dans les rencontres entre ces joueurs.
6. S'il y a toujours égalité, par tirage au sort.

c) Classement inter-poules

Que les poules comportent le même nombre de joueurs ou pas, ils seront classés par rang suivant celui obtenu à l'intérieur des poules.

Le classement des divers joueurs au même rang sera effectué en respectant l'ordre suivant :

- 1) La meilleure moyenne des points de parties
- 2) La meilleure différence manches moyenne
- 3) La meilleure différence scores moyenne
- 4) La meilleure différence manches globale
- 5) La meilleure différence scores globale
- 6) En cas d'égalité entre plusieurs joueurs par tirage au sort.

d) Phases Qualificative

- 1) Pour établir les rencontres des phases finales pour une compétition organisée avec un système de poule, on tiendra compte du classement interpoules.

Exemple pour les quarts de finale :

Q1 = 1 contre 8

Q2 = 2 contre 7

Q3 = 3 contre 6

Q4 = 4 contre 5

pour les demi-finales :

D1 = Q1 / Q4

D2 = Q2 / Q3

- 2) Lorsque la compétition comprend uniquement 2 poules de même valeur, pour éviter qu'on assiste en phase finale aux mêmes rencontres qu'en phase éliminatoire, un croisement des rencontres se fera entre les deux poules.

Exemple pour les quarts de finale (2 poules) :

Q1 = 1° poule 1 contre 4° poule 2

Q2 = 1° poule 2 contre 4° poule 1

Q3 = 2° poule 1 contre 3° poule 2

Q4 = 2° poule 2 contre 3° poule 1

pour les demi-finales :

D1 = Q1 / Q4

D2 = Q2 / Q3

- 3) Lorsque la compétition comprend uniquement 2 poules de valeurs différentes, les rencontres des phases finales sont déterminées par la commission sportive de la spécialité avant le début de la compétition.

e) Classement final

Classement général final des joueurs à l'issue d'une compétition constituée de poules

- Classés 1er et 2ème dans l'ordre, le champion et le finaliste.
- Classés 3ème et 4ème : les 1/2 finalistes.
- Classés 5ème à 8ème : les 1/4 finalistes.

Pour chaque niveau de la phase finale, le classement final sera établi en fonction des résultats réalisés par les joueurs défaits en respectant l'ordre suivant :

- 1 - La meilleure différence manche dans les défaites.
 - 2 - En cas d'égalité (à l'issue du point 1), la meilleure différence score dans les défaites.
 - 3 - En cas d'égalité (à l'issue du point 2) suivant le classement général inter-poules à l'issue des phases qualificatives.
- Pour les joueurs non qualifiés : suivant le classement général inter-poules à l'issue des phases qualificatives.

Nota : dans le classement général inter-poules, les joueurs du niveau le plus élevé seront classés avant les joueurs du niveau inférieur.

11.15 Contrôle Antidopage

La FFPB pourra réaliser des contrôles antidopage au cours des compétitions.

Ceux qui seront en train de prendre des médicaments pouvant donner un résultat positif lors d'un contrôle, devront envoyer, préalablement à leur incorporation à la compétition, un formulaire de AUT.

Le Code Mondial Antidopage et les dispositions de la WADA/AMA seront d'application lors des sanctions pour dopage sportif.

Annexe II :

1 Tableau des caractéristiques des Pelotes

Catégorie		Matière Pelote	Poids Total gr	Diamètre mm
Masculins	Seniors Juniors	Caoutchouc	60 - 65	58 - 62
Masculins	Moins de 19 ans	Caoutchouc	60 - 65	58 - 62
Féminines	Seniors Juniors	Caoutchouc	60 - 65	58 - 62
Féminines	Moins de 19 ans	Caoutchouc	50 - 55	56 - 60
Masculins et Féminines	Autres catégories	Caoutchouc	50 - 55	56 - 60

2 Tableau des Points et Limites de But

Catégories		Nombre de Points			But	
		M1	M2	M3	De	Dépasser
Masculins	Seniors Juniors	10	10	05	11 m	6,0 m
Masculins	Moins de 19 ans	10	10	05	11 m	6,0 m
Féminines	Seniors Juniors	10	10	05	11 m	6,0 m
Féminines	Moins de 19 ans	10	10	05	11 m	6,0 m
Masculins et Féminines	Autres catégories	10	10	05	6,5 m	6,0 m