

PELOTE
ACADÉMIE

INTERCOMITÉS 2022

QUALIFICATION PAR ÉQUIPE
&
FINALES EN OPPOSITION

UNE NOUVELLE COMPÉTITION POUR LES JEUNES

JOUER EN ÉQUIPE, MIXTE

Chaque équipe est composée de la façon suivante :
un Poussin et une Poussine
ou un Benjamin et une Benjamine.

REPRÉSENTER SON COMITÉ

Chaque Comité départemental, territorial et/ou Ligue
peut présenter une équipe.

FFPB 
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE PELOTE BASQUE



PROGRAMME DE LA COMPÉTITION

UN WEEKEND DE COMPÉTITION
ET DE RENCONTRES

SAMEDI
JUIN 4

- 9h-12h : accueil des équipes
- 12h-13h : déjeuner des équipes
- 14h-19h : phase de qualification par équipe, chronométré

DIMANCHE
JUIN 5

- 9h-12h30 : 1/4 de finales (en opposition)
- 11h à 14h30 : déjeuner des équipes
- 13h30 - 19h : 1/2 finales (en opposition)
- 19h30 : dîner des équipes

LUNDI
JUIN 6

- 8h30-12h : places de classement et finales
- 12h30 : **remise des prix**
- 13h : déjeuner des équipes
- 14h : retour des équipes

ENGAGEMENT DES ÉQUIPES

16 équipes participeront à la compétition
parmi les ligues et comités suivants.

UNE COMPÉTITION POUR RASSEMBLER LES JEUNES
PELOTARI(E)S DE TOUS LES TERRITOIRES.

LIGUES

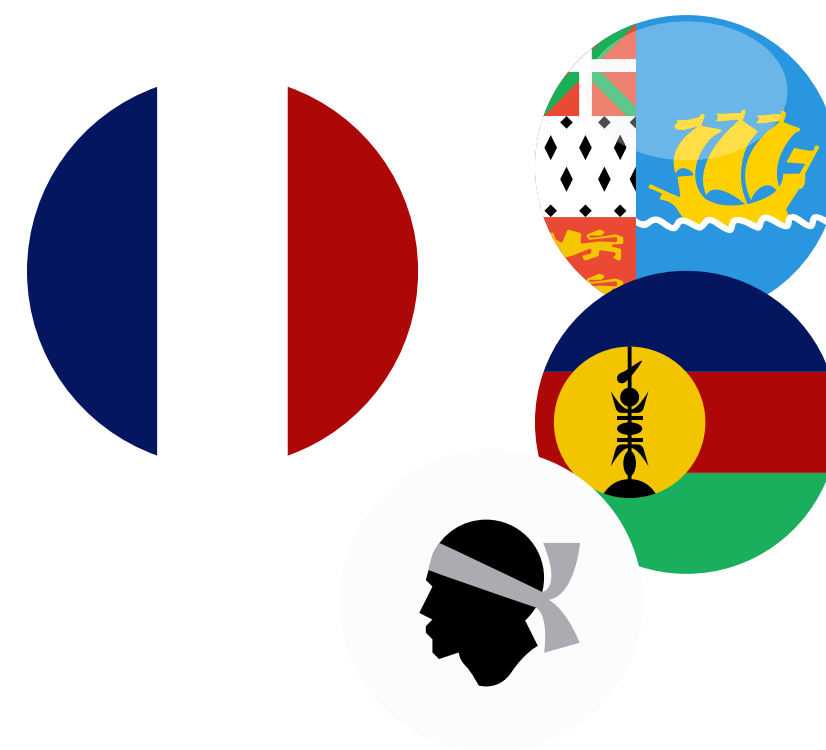
AQUITAINE
AUVERGNE - RHÔNES ALPES
CORSE
HAUTS DE FRANCE
ILE DE LA RÉUNION
NOUVELLE CALÉDONIE

OCCITANIE
PACA
PARIS - ILE DE FRANCE
PAYS DE LOIRE CORSE
SAINT PIERRE ET MIQUELON
VAL DE LOIRE

COMITÉS

ALPES MARITIMES
ARIÈGE
BÉARN
CORRÈZE
CÔTE D'ARGENT
GERS
HAUTE GARONNE
HAUTES PYRÉNÉES

LANDES
LOT ET GARONNE
NORD
PARIS
PAS DE CALAIS
PAYS BASQUE
TARN



FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL

- **PRATIQUES DE JEU**

Les 4 joueurs pratiqueront ces 2 spécialités :

→ « Main Nue pelote éducative »

→ « Paleta pelote éducative »

- **GÉNÉRALITÉS POUR LA PHASE QUALIFICATIVE :**

Un **parcours chronométré** sous forme de **relais**, avec 4 joueurs(ses) concernés par toutes les situations de jeu proposées.

Les cibles non atteintes feront l'objet de **pénalités** de 2 secondes chacune et seront ajoutées au temps général réalisé par l'équipe.

Chaque équipe accomplira 2 parcours chronométrés et le **meilleur temps réalisé** par l'équipe sera pris en compte pour établir le **classement général** de 1 à 16.

Les 8 premières équipes (1 à 8) intégreront le **groupe A**, les 8 suivantes (9 à 16) le **groupe B**.

1 ÉQUIPE = 4 JOUEURS

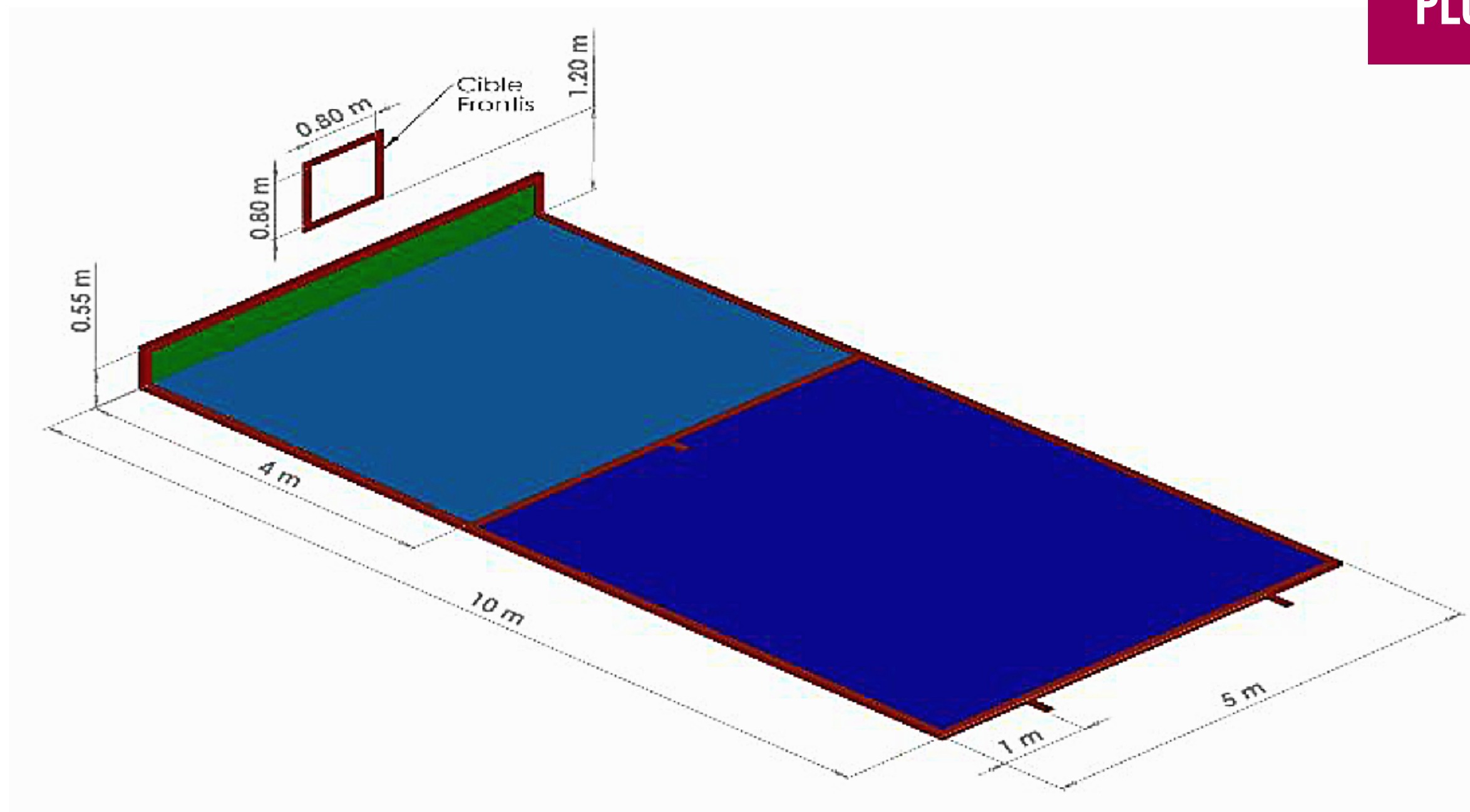
1 POUSSINE + 1 POUSSIN +1 BENJAMINE + 1 BENJAMIN

- **INFORMATION :**

Les comités en sous-effectifs pourront accueillir pour cette compétition, des joueuses et joueurs extérieurs à leur comité. Une **extension sur la base du volontariat**.

DIMENSIONNEMENT DE L'AIRE DE JEU

UN LIEU UNIQUE POUR ACCUEILLIR
PLUSIEURS AIRES DE JEU



PHASE DE QUALIFICATION PAR ÉQUIPE



CIRCUIT POUR LES JOUEURS 1 ET 3



7 Plots



4 Pelotes



Déplacements du joueur

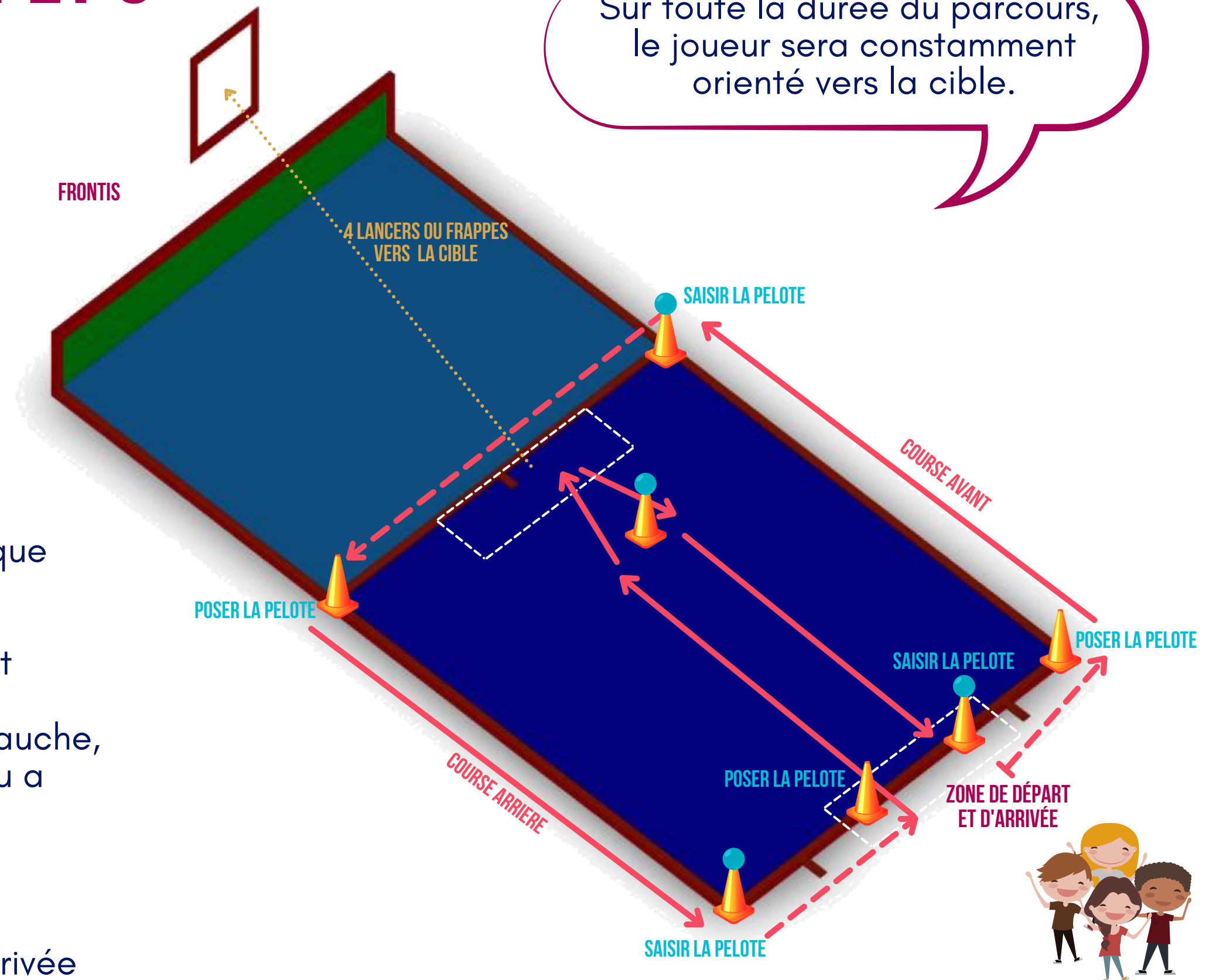


Déplacements en pas chassés



Trajectoire de la pelote

- La pelote doit absolument rester sur chaque plot lorsqu'elle est posée.
- Bien faire le tour extérieur de chaque plot
- Effectuer 4 lancers ou frappes, 2 main gauche, 2 main droite avec une pala éducative ou à main nue en visant la cible
- Reposer la pelote sur le plot central
- Passer le relai dans la zone de départ/arrivée



" ON PASSE CHACUN NOTRE TOUR "

CIRCUIT POUR LES JOUEURS 2 ET 4



7 Plots



4 Pelotes



Déplacements du joueur

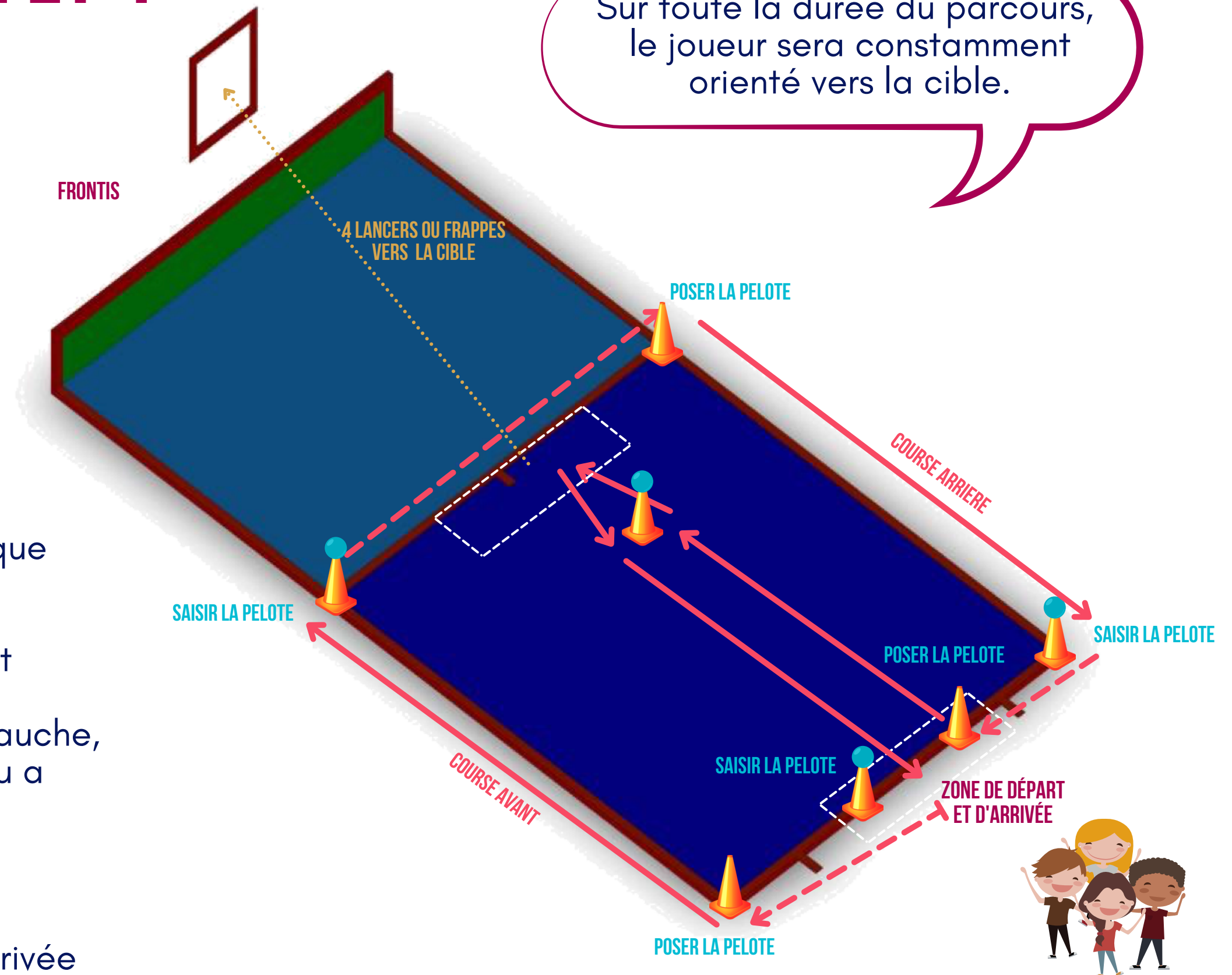


Déplacements en pas chassés



Trajectoire de la pelote

- La pelote doit absolument rester sur chaque plot lorsqu'elle est posée.
- Bien faire le tour extérieur de chaque plot
- Effectuer 4 lancers ou frappes, 2 main gauche, 2 main droite avec une pala éducative ou à main nue en visant la cible
- Reposer la pelote sur le plot central
- Passer le relai dans la zone de départ/arrivée



PHASE DE QUALIFICATION **PAR ÉQUIPE**

- **PARCOURS CHRONOMÉTRÉ**

à effectuer par les 4 joueurs, **en relai** et **sans interruption**.

→ 1er et 2ème passages à « **main nue** »

→ 3ème et 4ème passages à « **paleta** »

- **1ER ET 2ÈME PASSAGES : « MAIN NUE »**

Déclenchement du chronomètre par l'éducateur

Pour le 1er passage, le joueur n°1 (idem pour le joueur n°3) s'élance par le côté droit du parcours.

Il saisit la pelote sur le 1er plot pour la déposer sur le plot libre suivant et ainsi de suite. Il repasse entre les deux plots centraux pour se saisir de la « pelote cible ». Il vise la cible par deux lancers main droite puis 2 lancers main gauche.

TOP CHRONO'

Il repose la pelote cible sur le plot et repasse entre les 2 plots centraux pour taper la main du joueur suivant. Le joueur n°2 (idem pour le joueur n°4) effectue le même parcours en sens inverse (démarrage par le côté gauche), avec deux lancers main droite puis 2 lancers main gauche.

Pour le 2ème passage, les 4 joueurs effectuent le même parcours finalisé par deux frappes avec rebond, main droite et main gauche, pour viser la cible.

PHASE DE QUALIFICATION **PAR EQUIPE**

- **3ème et 4ème passages : « **paleta** »**

Au 3ème passage le joueur n°1 (idem pour le joueur n°3) s'élance muni de sa pala, par le côté droit du parcours.

Il saisit la pelote sur le 1er plot pour la déposer sur le plot suivant libre et ainsi de suite.

Il repasse entre les deux plots centraux pour se saisir de la « pelote cible ».

Il vise la cible par deux frappes avec rebond main droite puis 2 frappes avec rebond main gauche.

Il repose la pelote sur le plot cible et repasse entre les 2 plots centraux pour taper la main du joueur suivant.

Le joueur n°2 (idem pour le joueur n°4) effectue le même parcours en sens inverse (démarrage par le côté gauche) avec deux frappes avec rebond main droite puis 2 frappes avec rebond main gauche.

Pour le 4ème passage, les 4 joueurs effectuent le même parcours finalisé par deux frappes sans rebond (volée) main droite et main gauche, pour viser la cible

PÉNALITÉS

Chaque pelote en dehors de la cible ou sur la ligne est fausse (falta) et entraîne une pénalité (temps) de 2 secondes !

Le total des pénalités de l'équipe (4 joueurs), sur l'ensemble du parcours est rajouté au temps global chronométré.

ZONE DE LANCER/FRAPPE CIBLE :

Si la ligne (4m) est mordue ou franchie lors d'un lancer/frappe, on applique la règle de pénalité de 2 secondes !

ZONE DE FRAPPE JOUEURS



7 Plots



4 Pelotes



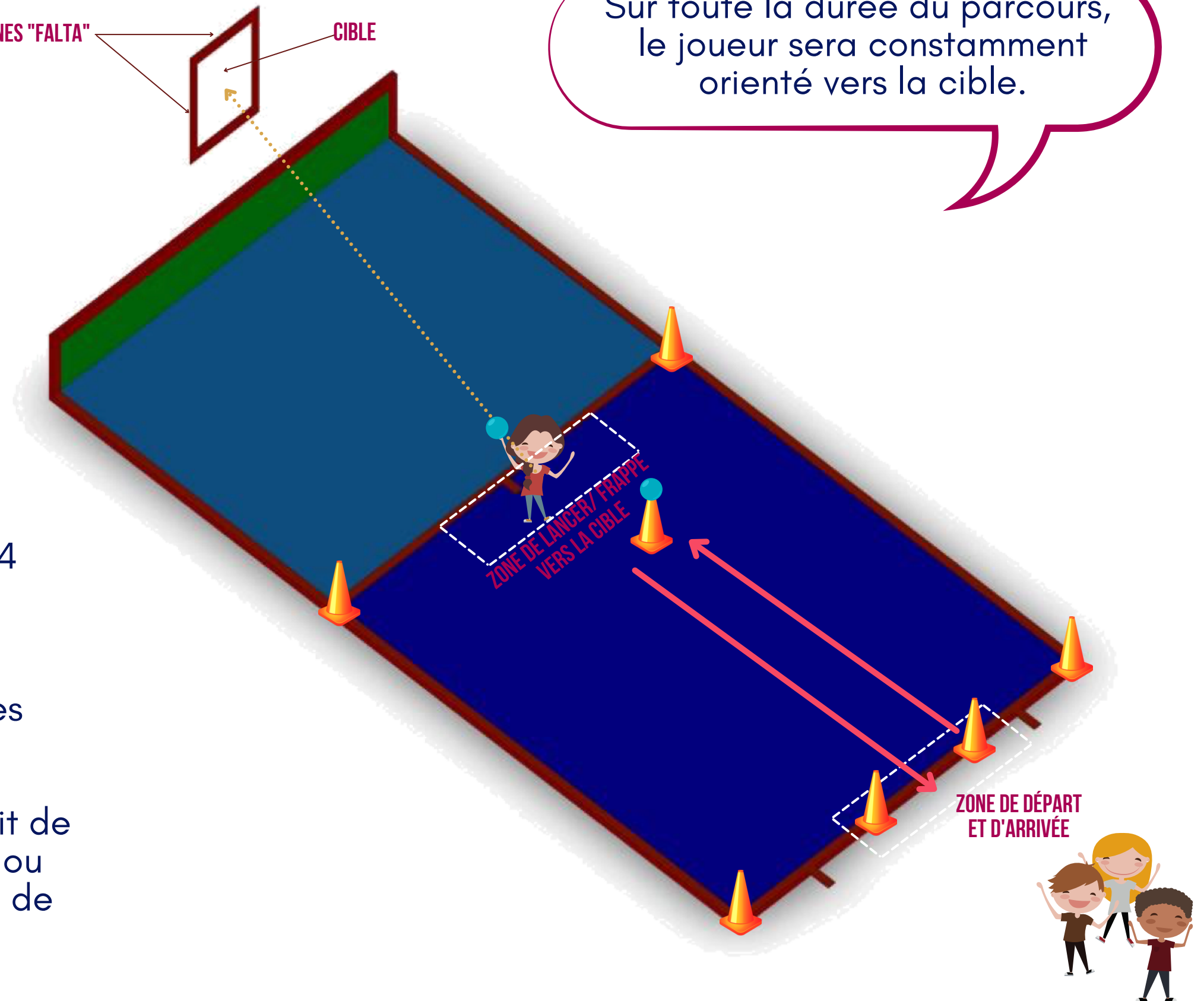
Déplacements du joueur

- Chaque joueur de mon équipe effectue 4 passages en relais avec 4 situations de lancer/frappe
- Je reste bien derrière la ligne des 4 mètres pour lancer ou frapper la pelote
- Après chaque lancer ou frappe j'ai le droit de récupérer la pelote où je veux, avec une ou deux mains avant de revenir dans la zone de frappe

LIGNES "FALTA"

CIBLE

Sur toute la durée du parcours, le joueur sera constamment orienté vers la cible.



" ON PASSE CHACUN NOTRE TOUR "

PHASE FINALE EN OPPOSITION

TOUTES LES ÉQUIPES JOUENT TOUTES LE MÊME NOMBRE DE PARTIES,
LES DEUX FORMULES SE DÉROULENT DE MANIÈRE IDENTIQUE

GROUPE A

Opposition 1v 8 / 2 v 7 / 3 v 6 / 4 v 5

Les vainqueurs disputent les ½ finales puis la finale pour le titre

Les perdants disputent les places de classement

GROUPE B

Opposition 9 v 16 / 10 v 15 / 11 v 14 / 12 v 13

Les vainqueurs disputent les ½ finales puis la finale pour le titre

Les perdants disputent les places de classement

FORMULE DE JEU

- Les joueurs(ses) s'affrontent (pendant 3mn) en 1 contre 1 (individuel) par catégorie et les points pour chaque équipe sont cumulés.
- Les oppositions démarrent par la « **paleta pelote éducative** » tête à tête et se poursuivent avec la « **main nue pelote éducative** » tête à tête et deux contre deux.

FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL

TOUTES LES ÉQUIPES JOUENT TOUTES LE MÊME NOMBRE DE PARTIES,
LES DEUX FORMULES SE DÉROULENT DE MANIÈRE IDENTIQUE

- **INFORMATION :**

Pour les oppositions, **deux rotations** pour les 4 joueurs de l'équipe, s'effectuent selon l'ordre de passage défini par **tirage au sort** avant chaque partie

- **CHAQUE CONFRONTATION DURE 3 MN**

1ère opposition à Paleta individuel (2 passages) : 6 mn par joueur (se)

2ème opposition à main nue individuel (2 passages) : 6 mn par joueur (se)

3ème opposition à main nue par équipe (2 passages) : 6 mn par joueur (se)

But : alterné pour toutes les oppositions

COMPTAGE DES POINTS

- **PALETA PELOTE ÉDUCATIVE**

les deux joueurs (es) opposés démarrent leur partie à zéro pour jouer pendant 3 mn et laisser la place aux deux joueurs (es) suivants etc...

Ex : 1ère partie, la « poussine fille » (eq A) marque 7 points, la « poussine fille » (eq B) marque 5 points. Le « poussin garçon » (eq A) démarre avec 7 points et le « poussin garçon » (eq B) démarre avec 5 points.

Total de points « paleta pelote éducative »
+
Total de points « main-nue pelote éducative »

L'équipe qui a le total de points le plus élevé est déclarée **vainqueur**

**TOUTES LES ÉQUIPES JOUENT TOUTES LE MÊME NOMBRE DE PARTIES,
LES DEUX FORMULES SE DÉROULENT DE MANIÈRE IDENTIQUE**

- **MAIN NUE PELOTE ÉDUCATIVE**

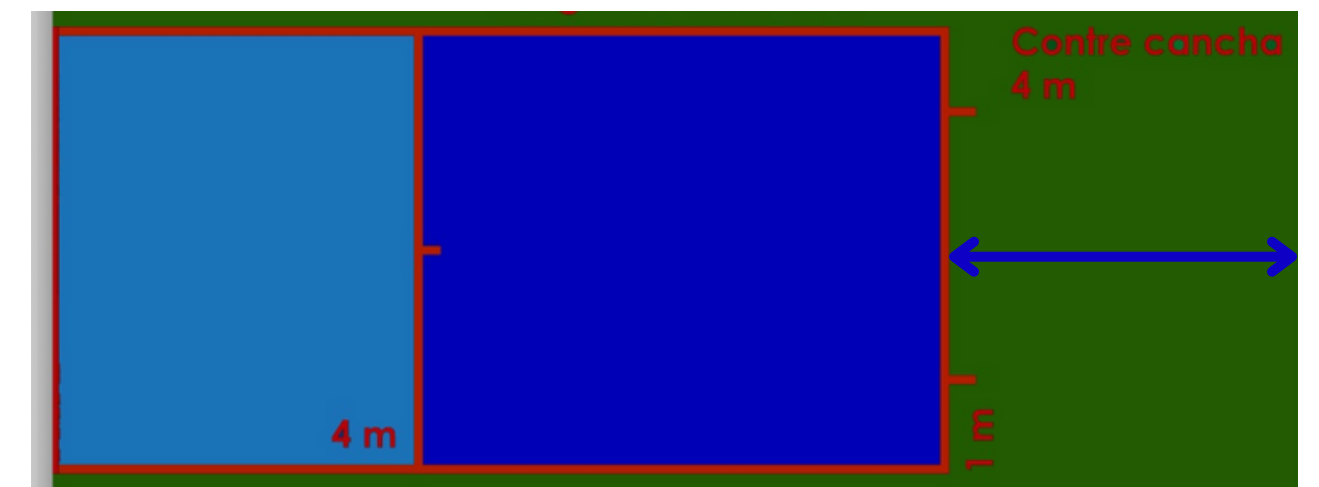
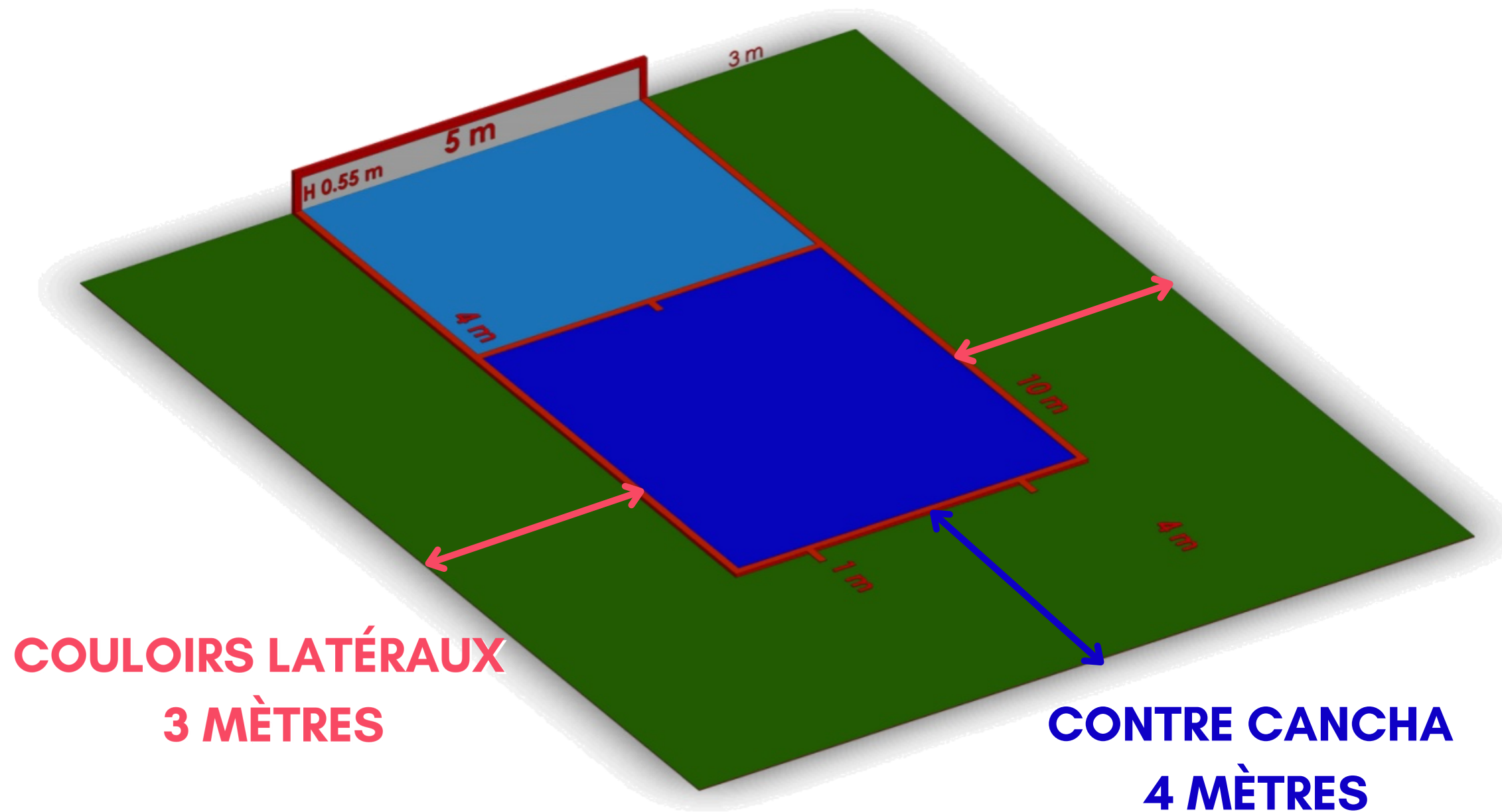
deux séquences, parties en individuel et par équipe (filles et garçons)

1ère séquence (individuel) : les deux joueurs (es) opposés démarrent leur partie à zéro pour jouer pendant 3 mn et laisser la place aux deux joueurs (es) suivants etc...

2ème séquence (équipe) : les deux équipes opposées démarrent leur partie avec le score acquis de la première séquence. Ils jouent pendant 3 mn et laissent leur place aux deux équipes suivantes etc...

En cas d'égalité : les deux équipes s'affrontent (en équipe) dans la spécialité « main nue pelote éducative » (équipes de filles et équipe de garçons) sur un total de 10 points (5 points atteints par la première confrontation. La deuxième conserve les points acquis pour atteindre le total de 10 points).

AIRE DE JEU DE LA PHASE FINALE EN OPPOSITION



ZONES DE BUT DE LA PHASE FINALE EN OPPOSITION

LE BUT EST ALTERNÉ, LE 1ER SE JOUE AU "CHIFOUMI"

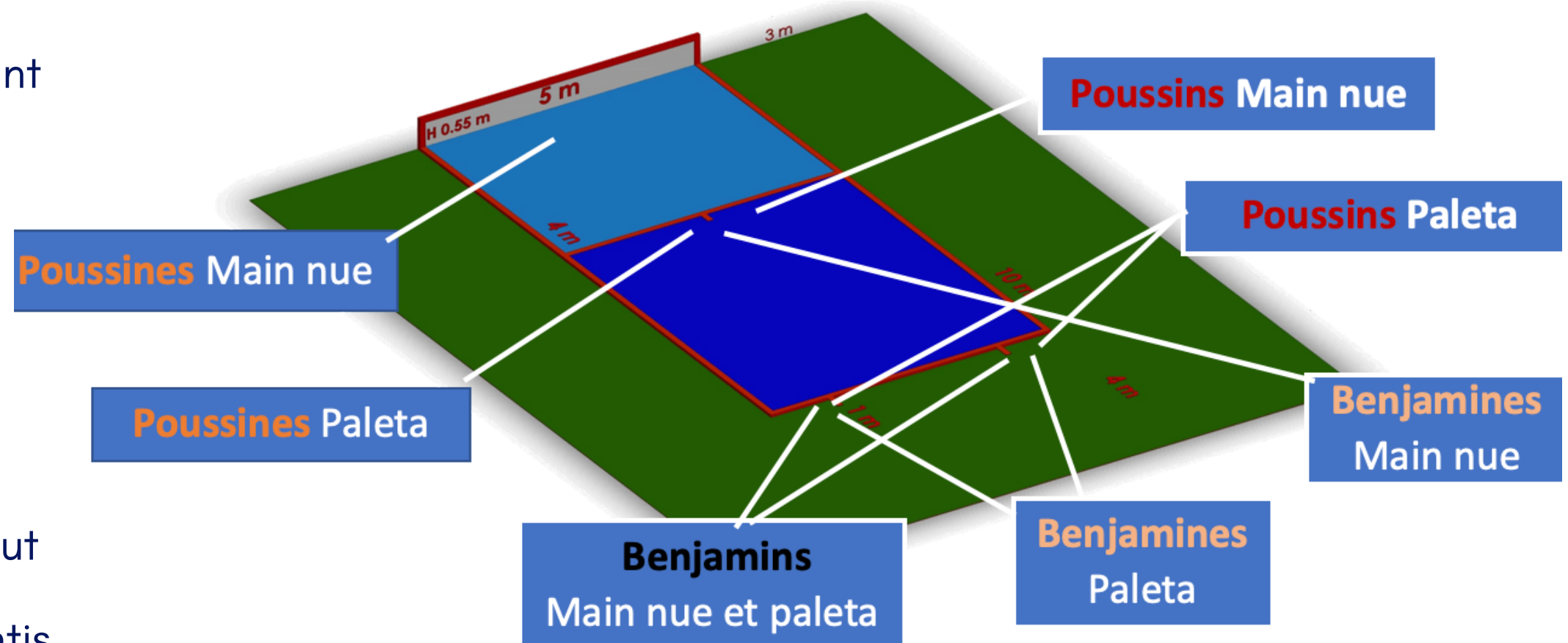


Le but à « **paleta pelote éducative** »

- les benjamines, benjamins et poussins, but de la ligne de fond, (dans l'espace droite ou gauche) en dépassant la ligne 4.
- les poussines, but de la ligne 4 en dépassant la ligne 4.
- ordre de passage pour les deux équipes: tirage au sort avant chaque partie

Le but à « **main nue pelote éducative** »

- les benjamins garçons, but de la ligne de fond, (dans l'espace droite ou gauche) en dépassant la ligne 4.
- les poussins garçons et benjamines filles, but de la ligne 4m en dépassant la ligne 4m.
- les poussines filles, but au plus près du frontis, en dépassant la ligne 4.



PHASE FINALE EN OPPOSITION

Les parties en opposition démarrent par la « paleta pelote éducative » et se poursuivent par la « main nue pelote éducative » en individuel et par équipe

On bute chacun notre tour (but alterné) pendant les 3mn de confrontation

Lorsque le temps imparti de 3mn est achevé on termine le point en cours



SCORE ÉQUIPE ROUGE: 7
SCORE ÉQUIPE JAUNE : 5



Les filles ont terminé, c'est à nous de jouer pendant 3mn, en conservant les points acquis par notre équipe !

PHASE FINALE EN OPPOSITION

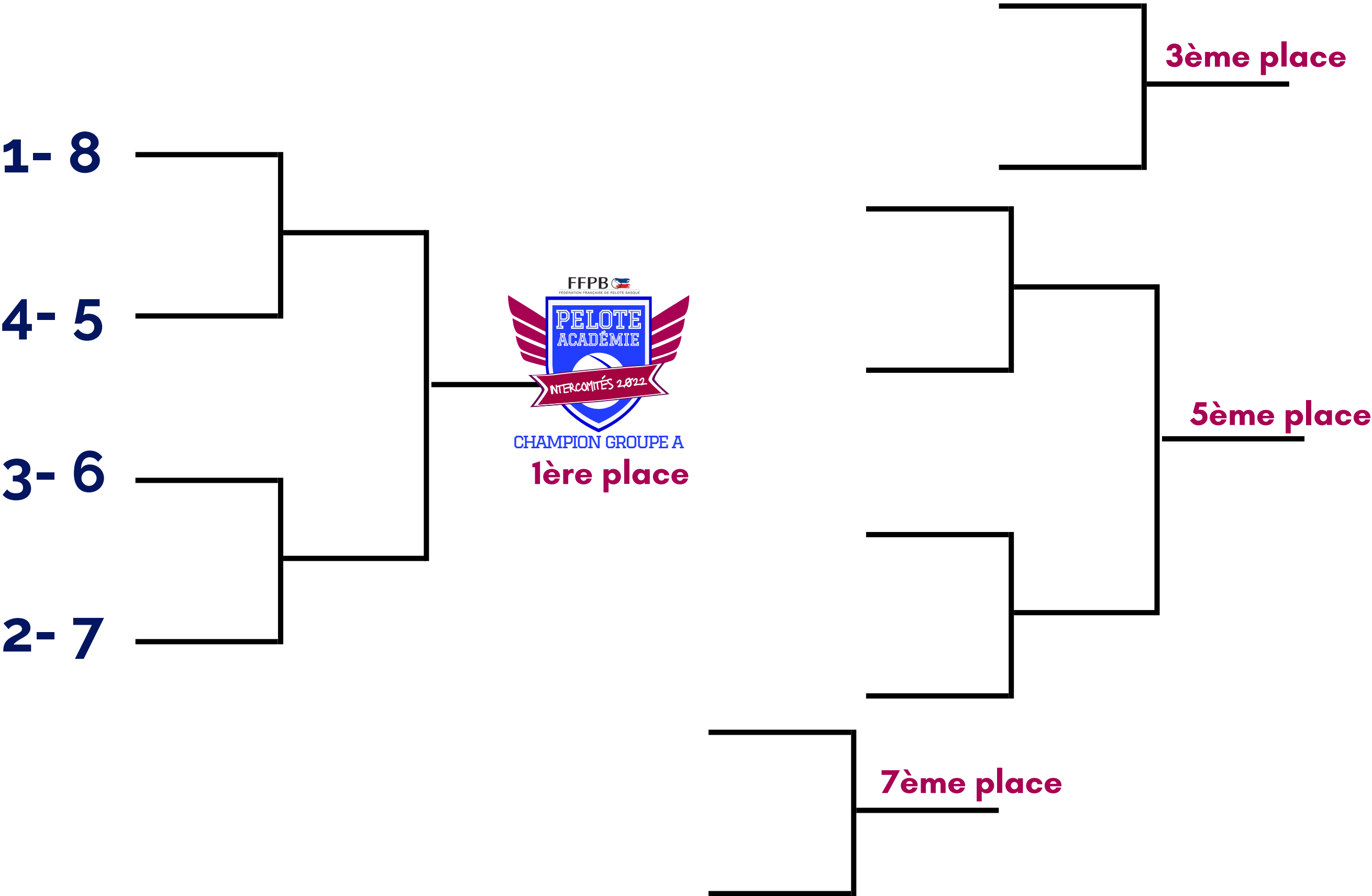


CHAMPION GROUPE A



CHAMPION GROUPE B

TABLEAU PHASE FINALE GROUPE A



	Classement final
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

TABLEAU PHASE FINALE GROUPE B



	Classement final
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

INFORMATIONS GÉNÉRALES

- **TENUE**

avec le maillot de leur propre comité

- Les garçons joueront en pantalon ou short blanc,
- Les filles joueront en jupe ou pantalon blanc.

- **MATÉRIEL**

Les pelotes pour la pratique « paleta pelote éducative » et « main nue pelote éducative »

- Pelote URBALL SPB100.

- **ARBITRAGE**

réalisé par l'encadrement fédéral

Les lunettes seront obligatoires pour la spécialité paleta pelote éducative seulement.

Possibilité d'utiliser la paleta / paeton de son choix, hormis la paleta à trous

