PELOTE ACADÉMIE

INTERCOMITÉS 2022

17 ET 18 DÉCEMBRE 2022

LE HAILLAN (33185)

QUALIFICATION PAR ÉQUIPE

&

PHASES FINALES EN OPPOSITION

FFPB

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE PELOTE BASQUE

UNE RENCONTRE
POUR LES JEUNES

FFPB
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE PELOTE BASQUE

PELOTE ACADÉMIE

INTERCOMITÉS 2022

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.

PROGRAMME DE LA COMPÉTITION

UN WEEKEND DE PARTAGE ET DE RENCONTRES

SAMEDI 17 DÉCEMBRE

10h - 12h : Réception et distribution du package aux équipes : planning général, règlement de la compétition, accréditation et dotations

12h : Repas - Buffet pour les équipes

14h15 - 15h15 : Protocole officiel : défilé et discours

13h30 : Préparation du défilé

15h30 : Briefing général des équipes

16h : Début de la compétition

TERRAIN 1

2 équipes : 1 chronométreur + 1 marqueur

2 passages par équipe (environ 2x10mn)

TERRAIN 2

2 équipes : 1 chronométreur + 1 marqueur

2 passages par équipe (environ 2x10mn)

TERRAIN 3

2 équipes : 1 chronométreur + 1 marqueur

2 passages par équipe (environ 2x10mn)

TERRAIN 4

2 équipes : 1 chronométreur + 1 marqueur

2 passages par équipe (environ 2x10mn)

PROGRAMME DE LA COMPÉTITION

OPPOSITION PREMIÈRE PHASE

SAMEDI 17 DÉCEMBRE

- **17h** : Entrainement des équipes pour le jeu en opposition
- **17h30** : Affichage des résultats et annonce du calendrier
- **18h** : oppositions première phase « Pelote Académie »

TERRAIN 1	1 c/ 8
TERRAIN 2	2 c/ 7
TERRAIN 3	3 c/ 6
TERRAIN 4	4 c/ 5

- ***19h30*** : Dîner des équipes

PROGRAMME DE LA COMPÉTITION

PHASES FINALES ET CLASSEMENT

DIMANCHE 18 DÉCEMBRE

→ **9h** : Échauffement des équipes

→ **9h30** : Début des parties

TERRAIN 1	1/2 finales (Vainqueurs 1/4 de finale)	TERRAIN 2	1/2 finales (Vainqueurs 1/4 de finale)
TERRAIN 3	Parties de classements (Perdants 1/4 de finale)	TERRAIN 4	Parties de classements (Perdants 1/4 de finale)

→ **11h** : Début des parties

TERRAIN 1	7ème place	TERRAIN 4	5ème place

PROGRAMME DE LA COMPÉTITION

PHASES FINALES ET CLASSEMENT

DIMANCHE 18 DÉCEMBRE

→ **12h15** : Repas des équipes

→ **13h30** : Reprise de la compétition

TERRAIN 2 | 3ème place

→ **15h**

TERRAIN 3 | Finale

→ **16h15 :** Remise des prix

→ **17h :** Départ des équipes

ENGAGEMENT DES ÉQUIPES

Les 8 premiers comités inscrits participeront à la compétition.

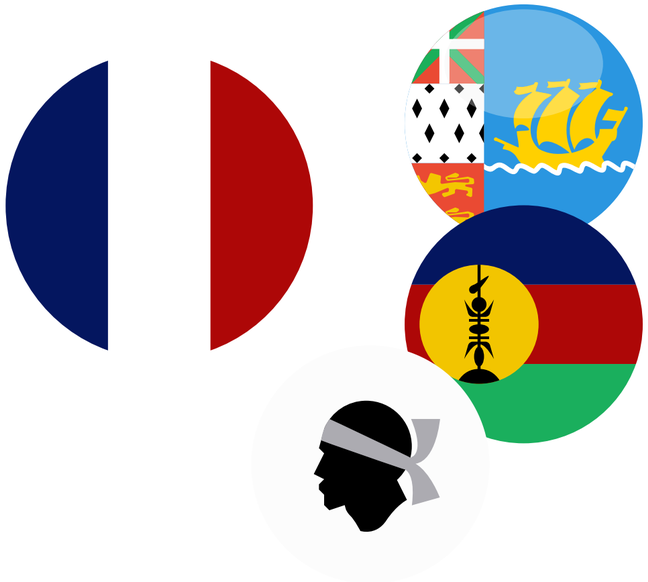
UNE COMPÉTITION POUR RASSEMBLER LES JEUNES PELOTARI(E)S DE TOUS LES TERRITOIRES

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

1 ÉQUIPE = 4 JOUEURS

1 POUSSINE + 1 POUSSIN + 1 BENJAMINE + 1 BENJAMIN

- **PRATIQUES DE JEU**

Les 4 joueurs pratiqueront ces 2 spécialités :

→ « Main Nue pelote éducative »

→ « Paleta pelote éducative »

- **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.

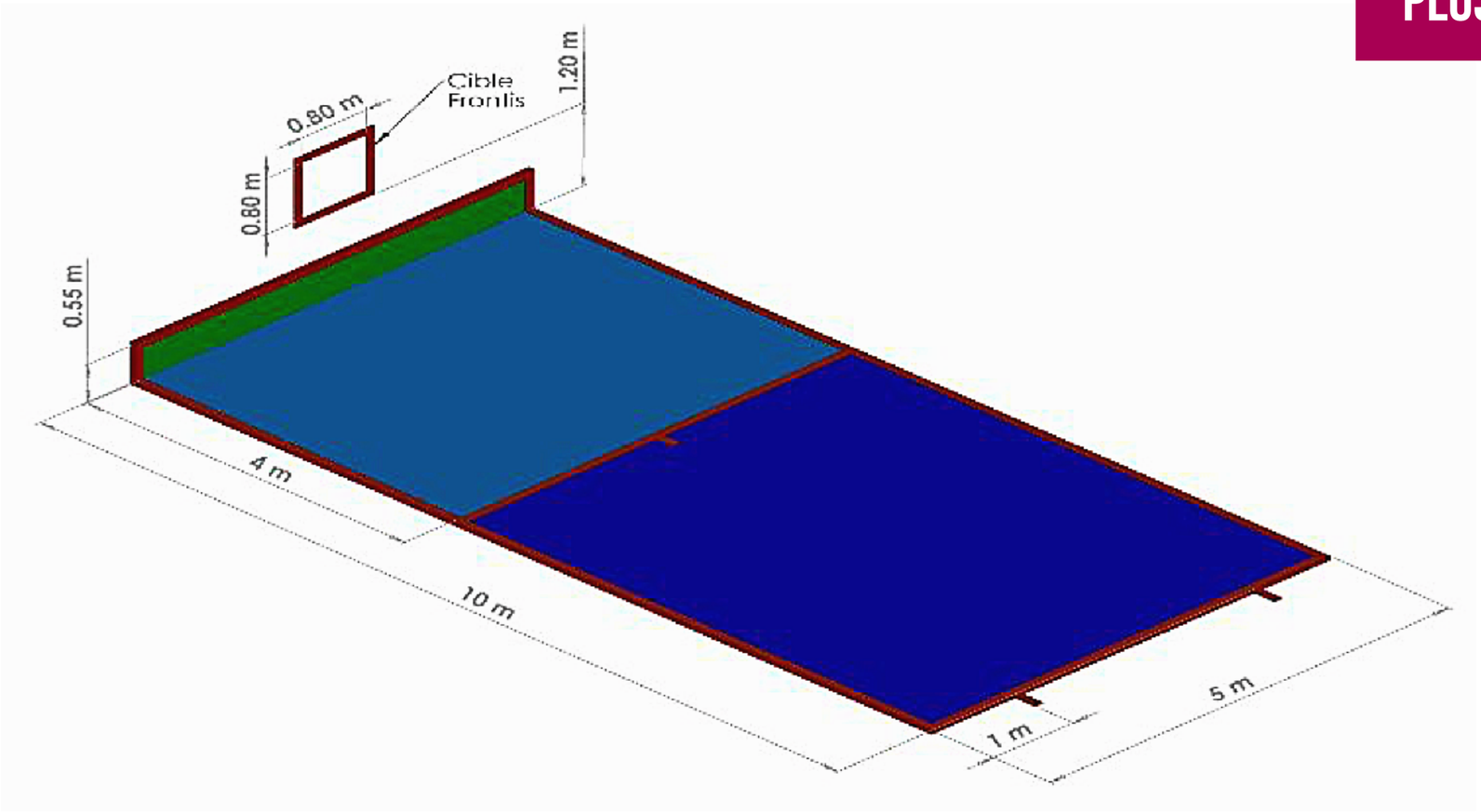
- **GÉNÉRALITÉS POUR LA PHASE QUALIFICATIVE :**

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 8.

DIMENSIONNEMENT DE L'AIRE DE JEU

UN LIEU UNIQUE POUR ACCUEILLIR PLUSIEURS AIRES DE JEU



PHASE DE QUALIFICATION CHRONOMÉTRÉE

PELOTE ACADÉMIE

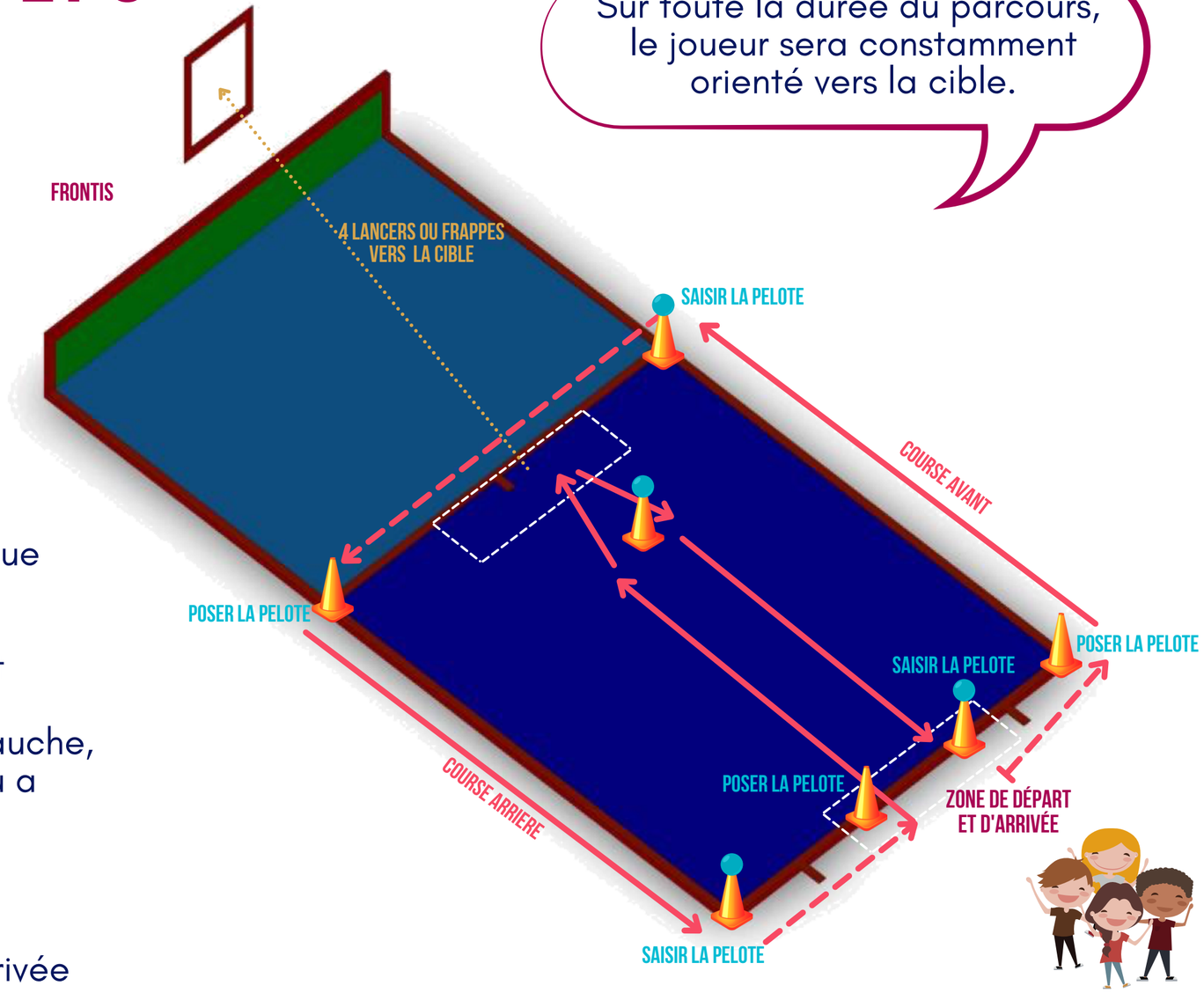
INTERCOMITÉS 2022

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 a main nue en visant la cible
- Reposer la pelote sur le plot central
- Passer le relai dans la zone de départ/arrivée

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



" ON PASSE CHACUN NOTRE TOUR "

CIRCUIT POUR LES JOUEURS 2 ET 4

7 Plots

4 Pelotes

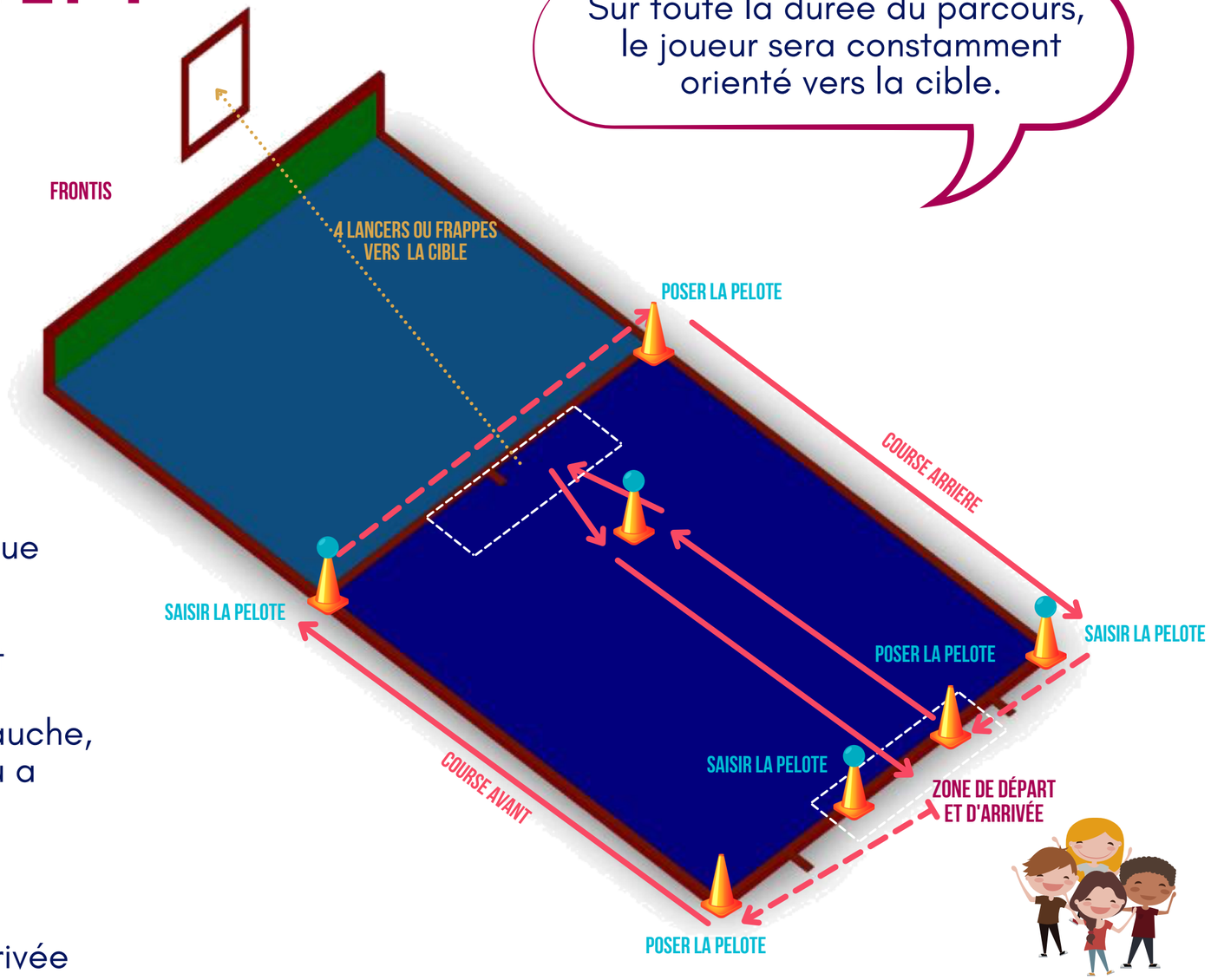
Déplacements du joueur

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 a main nue en visant la cible
- Reposer la pelote sur le plot central
- Passer le relai dans la zone de départ/arrivée

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



" ON PASSE CHACUN NOTRE TOUR "

PHASE DE QUALIFICATION PAR ÉQUIPE

TOP CHRONO'

- **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 PASSAGE : « 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.

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 :

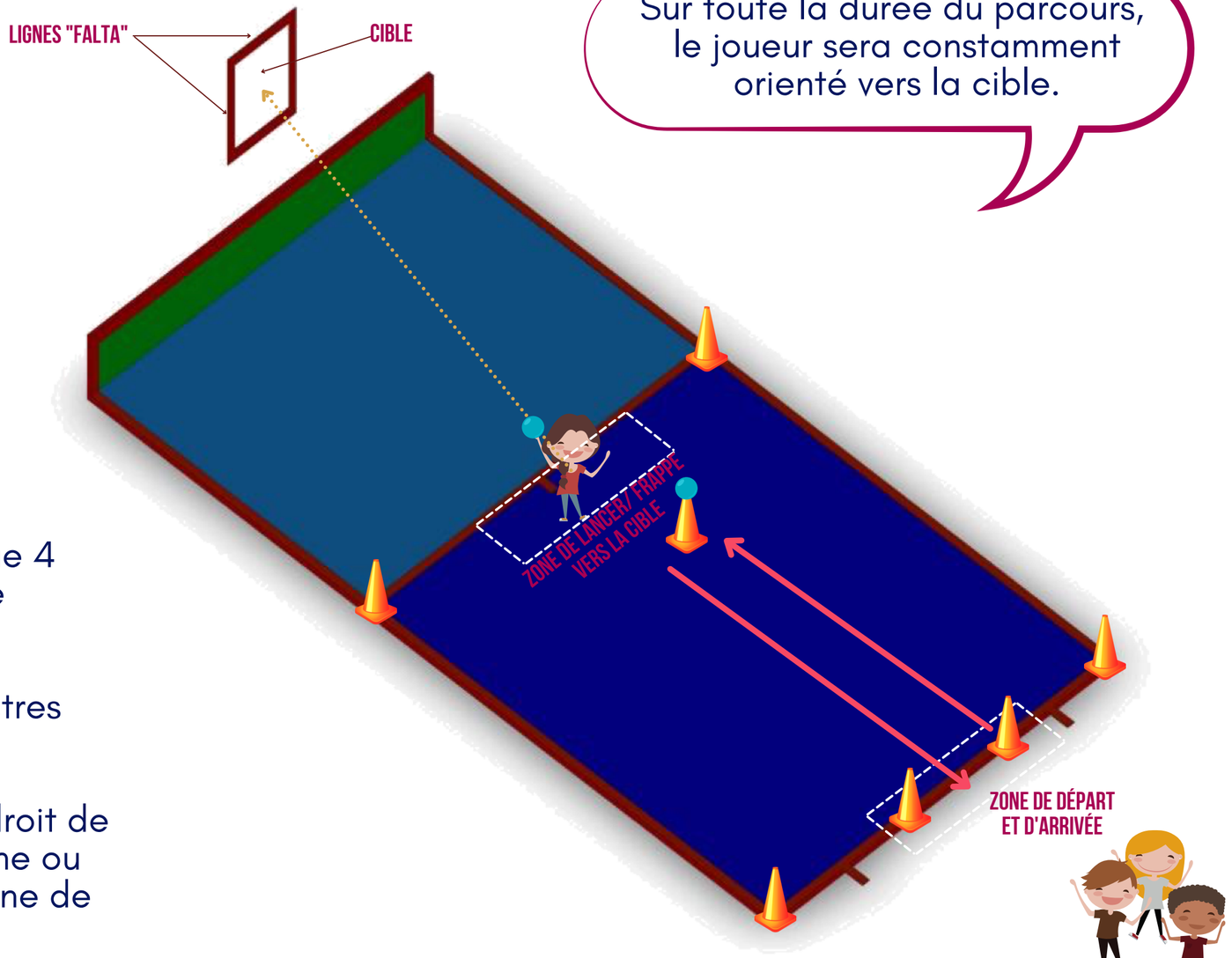
Si la ligne (4m) est mordue ou franchie lors d'un lancer/frappe, on applique la règle de pénalité de 2 secondes !

ZONE DE FRAPPE JOUEURS

7 Plots

4 Pelotes

Déplacements du joueur



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

- 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

" ON PASSE CHACUN NOTRE TOUR "

PHASE FINALE EN OPPOSITION

TOUTES LES ÉQUIPES JOUENT LE MÊME NOMBRE DE PARTIES

GROUPE

Opposition 1v 8 / 2 v7 / 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

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 LE MÊME NOMBRE DE PARTIES

- **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)

2ème opposition à main nue individuel (2 passages)

3ème opposition à main nue par équipe (2 passages)

But : alterné pour toutes les oppositions

LES 4 JOUEURS ENCHAÎNENT EN RELAI, UN PREMIER PASSAGE DE 3MIN, PUIS, UN DEUXIÈME PASSAGE DE 3MIN

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.

LES POINTS SONT CUMULÉS

- **MAIN NUE PELOTE ÉDUCATIVE**

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

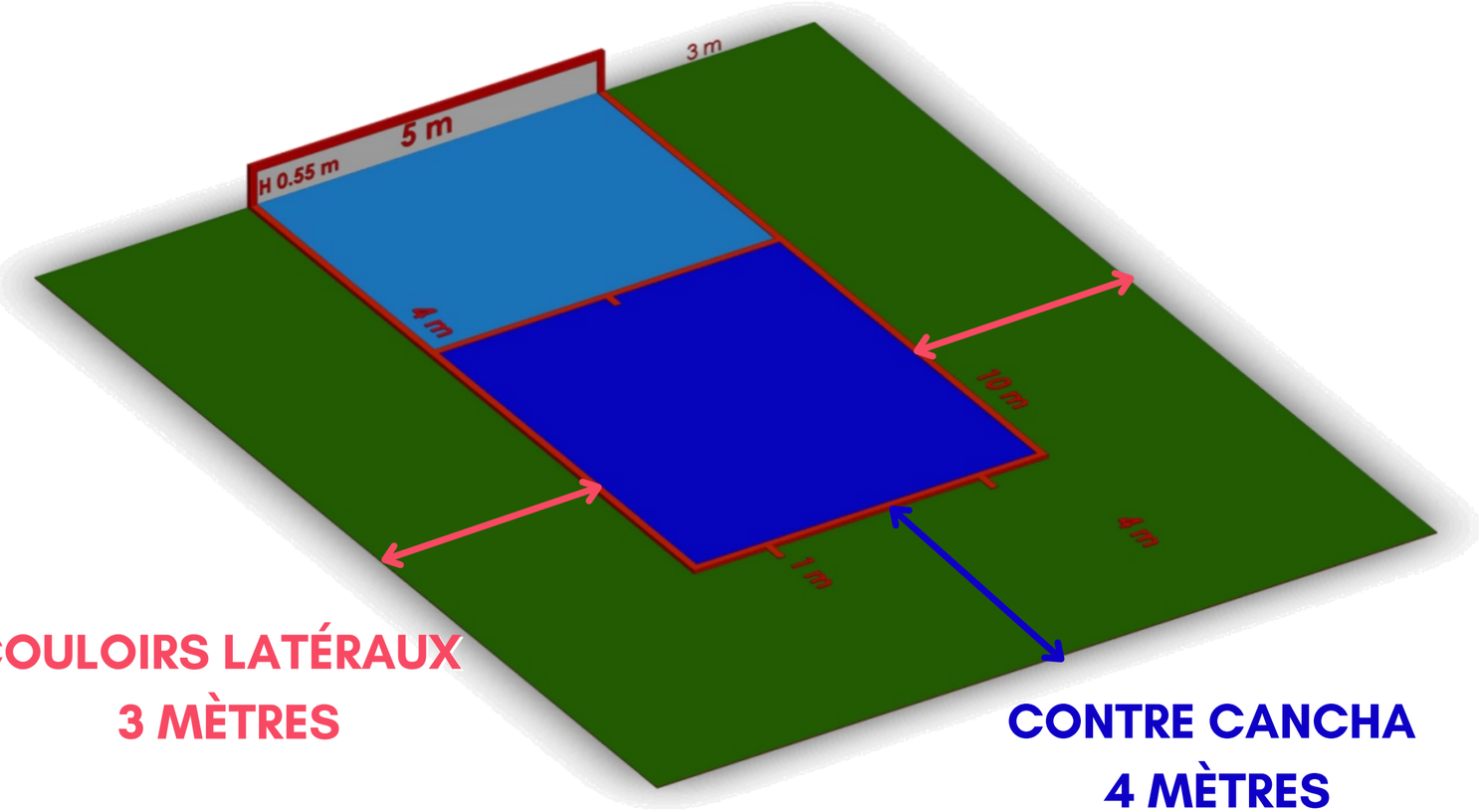
1ère séquence (individuel) : les deux joueurs (es) opposés démarrent leur partie à zéro pour jouer pendant 3 mn et laisser la place aux deux joueurs (es) suivants etc…
2ème séquence (équipe) : les deux équipes opposées démarrent leur partie avec le score acquis de la première séquence. Ils jouent pendant 3 mn et laissent leur place aux deux équipes suivantes etc…

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

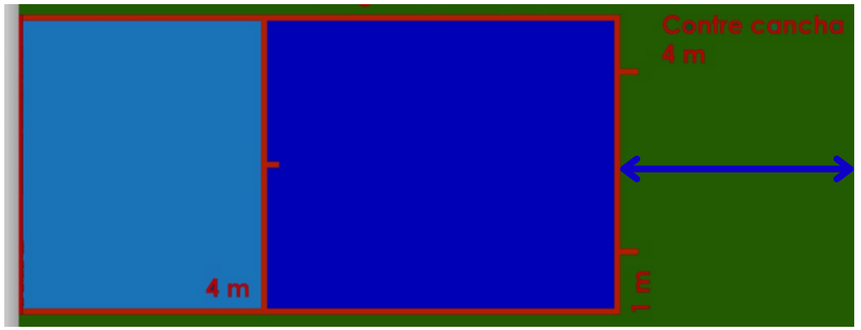
En cas d'égalité : les deux équipes s'affrontent (en équipe) dans la spécialité « main nue pelote éducative » (équipes de filles et équipe de garçons) sur un total de 10 points (5 points atteints par la première confrontation. La deuxième conserve les points acquis pour atteindre le total de 10 points).

AIRE DE JEU DE LA PHASE FINALE EN OPPOSITION



COULOIRS LATÉRAUX
3 MÈTRES

CONTRE CANCHA
4 MÈTRES



ZONES DE BUT DE LA PHASE FINALE EN OPPOSITION

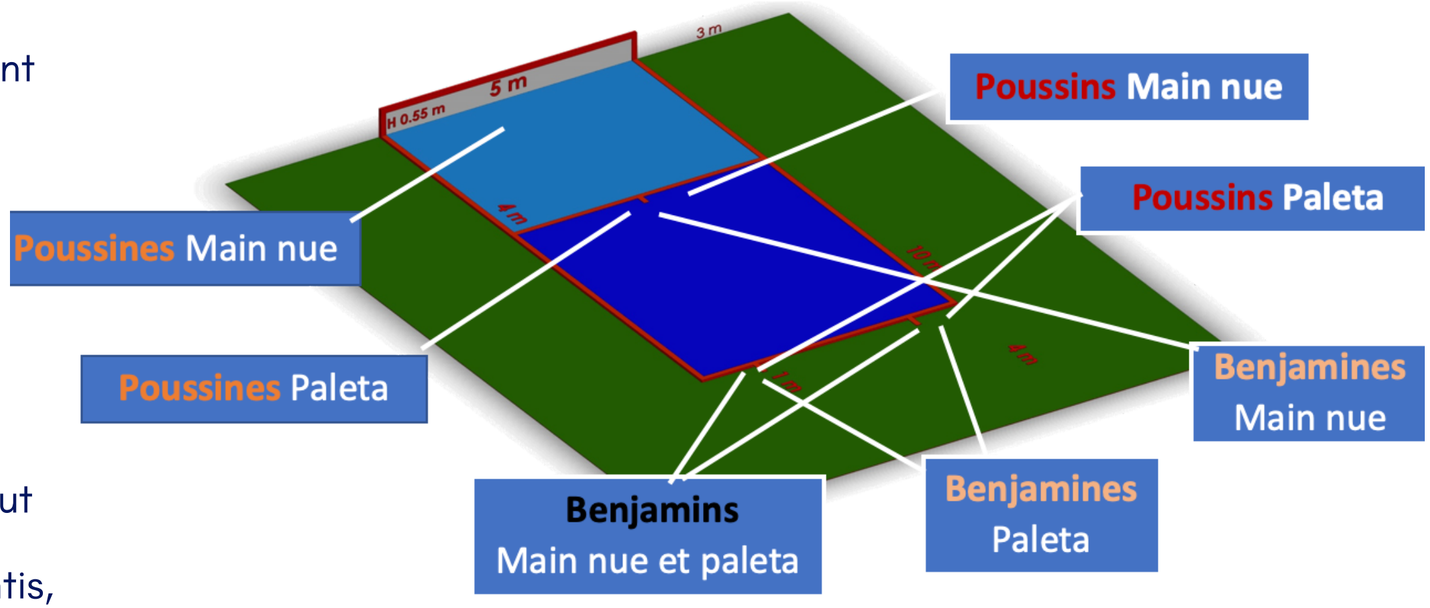
LE BUT EST ALTERNÉ, À QUI LE BUT AU "CHIFOUMI"

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

FFPB
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE PELOTE BASQUE

PELOTE ACADÉMIE

INTERCOMITÉS 2022

CHAMPION

TABLEAU PHASE FINALE

FFPB
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE PELOTE BASQUE

1- 8

4- 5

3- 6

2- 7

FFPB
PELOTE ACADÉMIE
INTERCOMITÉS 2022
CHAMPION

1ère place

3ème place

5ème place

7ème place

	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 / paleton de son choix, hormis la paleta à trous