



FEDERATION FRANCAISE DE PELOTE BASQUE

REGLEMENTS POUR LA FORMATION Des ARBITRES et des JUGES.

EDITION SEPTEMBRE 2023

REGLEMENTS POUR LA FORMATION Des ARBITRES et des JUGES

EDITION SEPTEMBRE 2023

CHAPITRE I	REGLES SPORTIVES APPLICABLES A TOUS LES JEUX DE PELOTE (Sauf REBOT & PASAKA) Page 6 à 21
CHAPITRE II	REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION MODALITE - "FRONTON PLACE LIBRE" (Sauf REBOT) Page 22 à 26
CHAPITRE III	REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION MODALITE - "TRINQUET" (Sauf PASAKA) Page 27 à 32
CHAPITRE IV	REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION MODALITE - "MUR à GAUCHE 30m et 36m" Page 33 à 37
CHAPITRE V	REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION MODALITÉ - "JAÏ ALAÏ – CESTA PUNTA" Page 38 à 42
CHAPITRE VI	REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION MODALITE - "FRONTBALL" Page 43 à 47
CHAPITRE VII	REGLES SPORTIVES SPECIFIQUES SPECIALITE - "REBOT" Page 48 à 57
CHAPITRE VIII	FONCTION de L'ARBITRE, du JUGE / FONCTION du DELEGUE SPORTIF Page 58 à 70
CHAPITRE IX	REGLEMENTS GENERAUX Page 71 à 92
CHAPITRE X	TABEAU POINTS/DISTANCES TABEAU INSTRUMENTS / PELOTES TABEAU ACTES REPREHENSIBLES et SANCTIONS Page 93 à 100

TABLE DES MATIERES

CHAPITRE I	6
REGLES SPORTIVES APPLICABLES A TOUS LES JEUX DE PELOTE.....	6
(SAUF REBOT & PASAKA)	6
10.INTRODUCTION	7
11.LES ARBITRES ET JUGES.....	7
12.CONDITIONS DE PARTICIPATION A UNE PARTIE OFFICIELLE	7
13.LA TENUE DES JOUEURS	9
14.LES PELOTES ET LES INSTRUMENTS.....	12
15.LE BUT.....	13
16.LE SCORE	14
17.LES ARRETS TEMPORAIRES.....	14
18.LES FAUTES ET LES INCIDENTS DE JEU.....	16
19.ARRET D'UNE PARTIE	18
19.1. PRESENCE SUR L'AIRE DE JEU - ATTITUDE DU JOUEUR (PODIUM), DU PUBLIC	21
CHAPITRE II	22
REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION	22
MODALITE : "FRONTON PLACE LIBRE" (SAUF REBOT)	22
20.FRONTON PLACE LIBRE	23
21.REGLES S'APPLIQUANT A UNE SITUATION DE JEU EN PLACE LIBRE OPPOSANT LE CAMP ROUGE AU CAMP BLANC	24
CHAPITRE III.....	27
REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION	27
MODALITE : "TRINQUET" (SAUF PASAKA)	27
30.LE TRINQUET.....	28
31.REGLES S'APPLIQUANT A UNE SITUATION DE JEU EN TRINQUET OPPOSANT LE CAMP ROUGE AU CAMP BLANC	29
CHAPITRE IV.....	33
REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION	33
MODALITE : "FRONTON MUR A GAUCHE"	33
40.FRONTON MUR A GAUCHE.....	34
41.REGLES S'APPLIQUANT A UNE SITUATION DE JEU EN MUR A GAUCHE OPPOSANT LE CAMP ROUGE AU CAMP BLANC	35
CHAPITRE V.....	38
REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION	38
MODALITE: "JAÏ ALAÏ / CESTA PUNTA"	38
50.FRONTON MUR A GAUCHE LONG (JAÏ ALAÏ)	39

51. REGLES S'APPLIQUANT A UNE SITUATION DE JEU EN JAÏ ALAÏ OPPOSANT LE CAMP ROUGE AU CAMP BLANC	40
CHAPITRE VI.....	43
REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION	43
MODALITE : "FRONTBALL"	43
60. FRONTBALL.....	44
CHAPITRE VII	48
REGLES SPORTIVES SPECIFIQUES	48
MODALITE : "LE REBOT"	48
70. FRONTON PLACE LIBRE – LE REBOT	49
71. JUGES	49
72. LE BUT.....	52
73. LE BUTOIR	53
74. BERJES	54
75. LE JEU.....	54
751. PELOTE LANCEE DU CAMP DU MUR.....	54
752. PELOTE LANCEE DU CAMP DU FOND.....	56
CHAPITRE VIII	58
FONCTION DE L'ARBITRE, DU JUGE & FONCTION DU DELEGUE SPORTIF	58
80. HISTORIQUE	59
81. CATEGORIES DES ARBITRES OU JUGES	59
82. ROLE DU DELEGUE SPORTIF 84	59
83. ROLE DE L'ARBITRE, DU JUGE	59
84. CONSIGNES A L'INTENTION DE L'ARBITRE, DU JUGE OU DU DELEGUE SPORTIF	60
85. AVANT LA PARTIE.....	61
851. VERIFICATION DE L'INSTALLATION	61
852. VERIFICATION DES LICENCES.....	61
853. VERIFICATION DES TENUES ET EQUIPEMENTS DES JOUEURS	62
854. VERIFICATION DES INSTRUMENTS	62
855. PELOTES MISES EN JEU	63
856. ECHAUFFEMENT	63
857. RETARD – ATTENTE	63
858. POSITIONNEMENT DES ARBITRES ou DES JUGES.....	64
86. DEBUT DE LA PARTIE.....	64
87. PENDANT LA PARTIE	64
871. ARRET TEMPORAIRE (PAUSE).....	66
872. INTERRUPTION DE PARTIE	67
873. ARRET DE LA PARTIE	67
874. ATTITUDE DU PUBLIC	69
875. PRESENCE SUR L'AIRE DE JEU	69
88. FIN DE LA PARTIE.....	70
89. RECLAMATION	70

CHAPITRE IX.....	71
REGLEMENTS GENERAUX	71
90. REGLEMENTS GENERAUX	72
91. CATEGORIE AMATEUR	72
910. STATUT DU JOUEUR AMATEUR.....	72
911. LA LICENCE.....	72
912. LES ASSOCIATIONS SPORTIVES OU SOCIETES SPORTIVES.....	76
913. DELEGUES SPORTIFS	77
914. BLESSURES – FORFAITS – RECLAMATIONS – SANCTIONS.....	78
915. ORGANISATION DES CHAMPIONNATS REGIONAUX ET DES CHAMPIONNATS DE FRANCE.....	84
916. RENCONTRES OPPOSANT DES AMATEURS ENTRE EUX OU DES AMATEURS A DES JOUEURS CLASSES PROFESSIONNELS	90
92. CATEGORIE PROFESSIONNELS	90
93. SPECIFICITES PARTIES ENTRE JOUEURS PROFESSIONNELS	91
94. RENCONTRES INTERNATIONALES.....	92
CHAPITRE X.....	93
TABLEAU POINTS/DISTANCES.....	93
TABLEAU INSTRUMENTS/PELOTES	93
ACTES REPREHENSIBLES ET SANCTIONS.....	93

CHAPITRE I

REGLES SPORTIVES APPLICABLES **A TOUS LES JEUX DE PELOTE** **(SAUF REBOT & PASAKA)**

10. INTRODUCTION

Cette présentation n'est pas une présentation générale des règlements qui régissent tous les jeux de pelote basque.

Son contenu est plutôt un rappel des règles à l'usage des arbitres, des juges, mais aussi des joueurs, des éducateurs et des dirigeants

Le "Plaza Gizon" est le type même du joueur à citer en exemple, parce que remplissant cette obligation de loyauté, tant pour les fautes réelles signalées par l'adversaire que pour ses propres réclamations qu'il ne portera que s'il est convaincu de son bon droit, et qui accepte, sans les discuter, les décisions des arbitres ou des juges. **(Art. 414)**

Conditions de participation à une partie officielle

11. LES ARBITRES ET JUGES

Quelles sont les Catégories des arbitres et des juges ?

- arbitre **REGIONAL** (par spécialité)
- arbitre **NATIONAL** (par modalité complète)
- arbitre **ELITE** (International)
- arbitre **INTERNATIONAL**
- juge Fédéral (Rebot – Pasaka)
- arbitre Honoraire ou juge Honoraire

Quels sont les Grades des arbitres et des juges ?

- arbitre principal
- arbitre assesseur
- juge principal
- juge assesseur

Quelle est la tenue vestimentaire des arbitres (ou des juges) ?

La tenue réglementaire (obligatoire) des arbitres, des juges et des assesseurs comporte : chemise blanche, pantalon noir ou bleu marine, chaussures noires ou foncées, gilet et/ou blouson noir ou bleu marine. (Art. 413).

Pour les féminines, pantalons ou jupe droite noirs ou bleu marine.

Pour le fronton place libre, casquette ou béret (couleur blanche, noire ou bleu marine).

Le Port du casque est obligatoire dans les spécialités de cesta punta, pala corta, paleta pelote de cuir et chistera joko garbi en fronton mur à gauche, xare et paleta pelote de cuir en trinquet.

12. CONDITIONS DE PARTICIPATION A UNE PARTIE OFFICIELLE

Combien un joueur peut-il disputer de compétitions fédérales en même temps (toutes spécialités et catégories confondues) ? (Art. 443.1)

3 maximum.

Avant la partie quelle est la personne qui doit se faire connaître des joueurs, demander les licences et remplir la feuille de résultats ? (Art. 223)

Le délégué sportif. (Il est le représentant officiel désigné par la fédération, la ligue ou le comité).

Le délégué sportif peut-il exiger une pièce d'identité avec photo ? (Art. 223)

Oui.

Qui décide si le terrain est jouable ou non ? (Art. 443.3)

Le délégué sportif.

Que doit présenter un joueur participant à une partie dans la catégorie d'âge supérieure à la sienne ? (Art. 10-6 régl. Médical + 122.620 régl. Intérieur)

Un certificat médical autorisant ce sur-classement.

Le certificat de sur-classement sera envoyé, par le président du club, à la ligue ou au comité concerné, un double du certificat sera conservé par le joueur afin de pouvoir être présenté avec la licence le jour de la compétition.

Quels sont les types de sur-classement et par qui sont-ils délivrés ? (Art. 10-6 régl. Médical + 122.620 régl. Intérieur)

Il existe 2 types de sur-classement :

a) simples qui seront réalisés par :

- Un médecin du sport
 - Un médecin titulaire de la capacité en médecine et biologie du sport ou du CES de biologie et médecine du sport
 - Le médecin fédéral, national, ou de Haut Niveau,
 - Le médecin de Ligue ou de Comité
- Un médecin généraliste.

b) doubles : qui seront réalisés

- Par le médecin fédéral national ou de Haut Niveau
 - Ou par un médecin fédéral de Ligue ou de Comité,
 - Ou dans un centre de médecine du sport,
 - Ou un médecin du sport, un médecin titulaire de la capacité en médecine et biologie du sport ou du CES de biologie et médecine du sport.
-
- **Seul le double sur-classement cadet vers senior est autorisé.**
 - **L'obtention du certificat médical de double sur-classement pour les cadets nécessite la réalisation d'un électrocardiogramme obligatoire.**

Le double sur-classement des catégories poussin, benjamin et minime est interdit.

Le délégué sportif peut-il faire fonction d'arbitre ou de juge ? (Art. 223)

Oui.

Pendant la partie, s'il n'a pas été désigné comme arbitre ou juge, le délégué sportif peut-il intervenir auprès des joueurs des arbitres ou des juges ? (Art. 223)

Non.

Une fois la partie commencée, qui est l'autorité suprême sur le terrain de jeu ? (Art. 411.0)

L'arbitre principal ou le juge principal.

Comment est considéré un joueur ou une équipe se présentant ¼ heure après la date et l'heure prévue de la rencontre ? (Art. 224.2)

Ce joueur ou cette équipe sera considéré comme forfait général, sauf accident ou incident de trajet (cas de force majeure : art.224.60) qui sera à établir, ou toute autre circonstance exceptionnelle (art.224.61) laissée à l'appréciation de la Commission Sportive (sanction éventuelle possible : partie perdue avec 0 point au classement, pour une partie de poule ou partie perdue pour une partie éliminatoire).

Dans la situation précédente, que doit faire le joueur ou l'équipe adverse présente sur l'aire de jeux ? (Art. 224.2)

Attendre 1 heure sur le lieu de la rencontre.

Avant le début de la rencontre prévue, de combien de temps disposent les joueurs pour s'échauffer sur la cancha ? (Art. 443.6)

10 minutes.

Au cours de l'échauffement un joueur se blesse seul ou est blessé par son partenaire ; n'ayant pas de remplaçant, la partie peut-elle se dérouler ? (Art. 224.3)

Non. La partie ne peut pas commencer avec une équipe incomplète.

Quelle sanction sera prise pour cette équipe ? (Art. 224.3)

Elle perd la partie mais n'est pas considérée comme forfait général.

Que se passe-t-il pour cette même équipe, si ce cas se reproduit dans le même championnat ? (Art. 224.3)

Elle sera considérée comme forfait général.

Au cours de l'échauffement un joueur est blessé par son adversaire. N'ayant pas de remplaçant, la partie peut-elle se dérouler ? Que se passe-t-il pour cette équipe ?

Non. La partie ne peut pas commencer avec une équipe incomplète.

La partie sera jouée ultérieurement.

13. LA TENUE DES JOUEURS

Quelle est la tenue réglementaire des joueurs et joueuses (Art. 412)

Pour les compétitions de Fédération, de Liges ou de Comités, les joueurs doivent avoir une tenue réglementaire : maillots à col rond ou type polo, uni ou d'au maximum trois couleurs, pantalons longs blancs ou jupettes (jupettes short) blanches pour les "féminines" et chaussures de sport.

Quelle est la tenue des joueurs et joueuses dans les spécialités de cuir (Art.412)

Dans les spécialités de pelote de cuir, les pelotaris masculins et féminins porteront un pantalon long blanc.

Quelle est la tenue obligatoire pour les féminines en fronton Mur à Gauche 30m (Art.412)

En fronton Mur à gauche 30m dans les spécialités Frontenis et Pelote Gomme Creuse la tenue des pelotaris féminines est :
Jupettes (jupettes short) blanches pour toutes les joueuses de l'équipe.
Il faut se conformer aux directives relatives à la compétition qui doivent être communiquées avant la 1^{ère} partie de poule

Quelle est la tenue obligatoire pour les Masculins en fronton Mur à Gauche 30m (Art.412)

Pour les pelotaris masculins le port du bermuda est possible : bermuda (au-dessus du genou), blanc pour tous les joueurs de l'équipe.
Il faut se conformer aux directives relatives à la compétition qui doivent être communiquées avant la 1^{ère} partie de poule

Quelle est la règle sur le type de tenue obligatoire pour les ½ finales et finales (Art.412)

Pour les rencontres des demi-finales et des finales toutes les équipes devront avoir le même type de tenue tel que défini dans les paragraphes précédents : pantalon long ou jupette (jupette-short) ou bermuda.
En cas de désaccord entre les équipes, le responsable de la commission sportive générale imposera la tenue.

Quelle est la tenue des joueurs et joueuses pour le Frontball ?

Pour les tenues des compétitions de Frontball, se rapporter au règlement de la modalité de FrontBall FFPB.

Deux équipes seniors se présentent avec des polos de même couleur dominante (les couleurs de leurs clubs respectifs) pour une partie officielle. Que faut-il faire ? (Art. 412.0)

L'équipe nommée en second doit jouer en blanc ou avec un polo de couleur dominante différente de l'équipe la première nommée.

Pour quelles spécialités, le port du casque est-il obligatoire ? (Art. 412.0)

Le port du casque, jugulaire attachée est obligatoire pour tous les joueurs dans les spécialités de :
Cesta punta, pala corta, paleta pelote de cuir et chistera joko garbi en fronton mur à gauche,
Xare et paleta pelote de cuir en trinquet.

Que décidera l'arbitre principal ou le juge principal si un joueur perd involontairement une partie de sa tenue vestimentaire (casque, serre-tête, lunettes, ...) pendant le déroulement d'un point ? (Art. 410.21)

L'arbitre principal ou le juge principal arrêtera le jeu et donnera point à refaire

Quelle sanction sera appliquée à un joueur qui perd volontairement une partie de sa tenue vestimentaire, (casque, serre-tête, lunettes, ...) pendant le déroulement d'un point ? (Art. 410.21)

Il sera sanctionné par la perte du point.

Pour quelles spécialités, le port des protections oculaires est-il obligatoire ? (Art. 412.0)

Le port des protections oculaires est obligatoire pour tous les joueurs, dans les spécialités de xare (trinquet), paleta pelote de gomme creuse, paleta pelote de cuir (trinquet et fronton mur à gauche), frontenis et pala corta (fronton mur à gauche) paleta pelote de gomme pleine (place libre, trinquet et fronton mur à gauche).

Quelles sont les deux solutions possibles pour le joueur justifiant d'une correction oculaire ? (Art. 412.0)

- 1) Lentilles molles plus protection en polycarbonate homologuée par la commission médicale de la FFPB.
- 2) Verres correcteurs et monture en polycarbonate homologués par la commission médicale de la FFPB.

Lors d'une partie, quels sont les objets qu'un joueur ne peut porter sur lui ? (Art. 412.0)

Une montre, un bracelet, une bague.

L'arbitre principal ou le juge principal, peut-il refuser l'accès du terrain de jeux aux joueurs en infraction avec les tenues vestimentaires citées précédemment ? (Art. 412.0)

Oui.

Quelles sanctions encourt un joueur en infraction avec la tenue vestimentaire (Art. 450.0 Joueurs) ?

- 1ère infraction : avertissement avec obligation de se conformer au règlement
- 2ème infraction : arrêt de la partie et exclusion de toute compétition
- Récidive : suspension 3 mois.

L'identification publicitaire est-elle réglementée ? (Art. 412.10)

Oui.

Les joueurs amateurs peuvent-ils signer un contrat de publicité ? (Art. 412.10)

Seules les Sociétés, les Comités, les Liges et la Fédération peuvent signer des contrats de publicité concernant les joueurs amateurs pour que ceux-ci conservent leur qualité d'"amateur".

Quelles sanctions encourt un joueur en infraction avec l'identification publicitaire ? (Art. 450.0 Joueurs)

- 1ère infraction : avertissement avec obligation immédiate de se conformer au règlement.
- Récidive : suspension 3 mois.

Pendant l'échauffement, quelles sanctions encourt un joueur pour non-port des lunettes de protection ou du casque ? (Art. 450.0 Joueurs)

Interdiction à ce joueur de s'échauffer sur l'aire de jeu.

En cas de refus, l'arbitre principal ou le juge principal se retire et enregistre un score nul pour l'équipe fautive en indiquant le motif.

Pendant l'échauffement, quelles sanctions encourt un joueur de main nue pour non-respect des dispositions règlementaires pour la protection de ses mains ? (Art.442 + 450.0)

Interdiction au joueur de s'échauffer sur l'aire de jeu.

Obligation de se mettre en conformité avec le règlement.

En cas de refus, l'arbitre principal se retire et enregistre un score nul pour l'équipe fautive en indiquant le motif.

Au cours d'échanges, quelles sanctions encourt un joueur pour non-port des protections oculaires ou du casque ? (Art. 450.0 Joueurs)

- 1ère infraction : arrêt du point et point gagné par l'adversaire.
 - 2ème infraction : arrêt de la partie et partie perdue pour l'équipe fautive.
- Nota : la partie est perdue main non considérée comme forfait.

Pendant une partie, quelles sanctions encourt un joueur qui commet les actes suivants : (art. 450.0 Joueurs)

- Interpellations, cris, gestes,
- Piétinement bruyant et injustifié,
- Gêne volontaire de l'adversaire, obstruction, agressivité injustifiée,
- Coup de pied dans la pelote,
- Coup volontaire de son instrument sur le sol ou le filet,
- Jet d'instrument ou de pelote
- Gestes déplacés envers un partenaire, un adversaire, un dirigeant, un arbitre, un juge, un spectateur ou en direction du public,
- Contestation des décisions de l'arbitre principal, du juge principal
- Sortie de l'aire de jeu sans autorisation (art. 450.0 Joueurs)
 - 1ère infraction : avertissement
 - 2ème infraction : un point de pénalité.
 - 3ème infraction : exclusion du joueur fautif.

14. LES PELOTES ET LES INSTRUMENTS

Dans les jeux d'instruments, de combien de pelotes doit se munir chaque camp ? (Art. 442)

Au moins trois pelotes en parfait état.

Pour la main nue, de combien de pelotes doit se munir chaque camp ? (Art. 442)

Au moins deux pelotes en parfait état.

Qui fournit les pelotes pour les finales officielles ? (Art. 442)

Le comité, la ligue concernée ou la fédération.

Avant la partie, qui choisit les pelotes à utiliser pour celle-ci ? (Art. 442)

Avant la partie, les joueurs peuvent se mettre d'accord sur le choix des pelotes dont ils entendent faire usage à condition qu'elles soient acceptées par le délégué sportif.

Et s'ils ne parviennent pas à se mettre d'accord ? (Art. 442)

Le choix du délégué sportif s'impose à eux, s'ils ne sont pas d'accord sur le choix des pelotes.

Qui peut garder les pelotes choisies pour disputer la partie ? (Art. 442)

L'arbitre principal ou un des assesseurs.

Qui doit retirer toute pelote détériorée, décousue ou dont la visibilité n'est pas parfaite ? (Art. 442)

L'arbitre principal ou le juge principal.

Dans les spécialités se jouant avec un instrument, sous quelle condition le joueur peut-il utiliser celui-ci ? (Art. 442)

Il faut que l'instrument soit conforme aux normes fixées par le tableau des caractéristiques des pelotes et instruments du règlement divers.

Dans la spécialité main-nue, sous quelles conditions le joueur peut-il utiliser une protection ? (Art. 442)

Les protections seront faites avec des matériaux du type caoutchouc mousse. Pour les fixer, on pourra employer du sparadrap ou une quelconque bande adhésive.

Il est interdit de protéger les mains avec un matériel dont le rôle serait d'insensibiliser celles-ci pour augmenter la puissance de la frappe.

La protection ne pourra excéder 10 millimètres d'épaisseur ni être d'une seule pièce.

15. LE BUT

Comment est déterminé le droit d'engager le 1er point ? (Art. 410.0)

Par tirage au sort.

Qui ramasse et donne le "douro" à celui qui l'a lancé ? (Art. 410.0)

Le joueur ou un des joueurs de l'équipe qui a gagné le tirage au sort.

Quand commence la partie ? (Art. 410.0 et 443.6)

Immédiatement après le tirage au sort du but.

Que doit faire le buteur avant d'engager ? (Art. 410.0)

Il doit avertir le camp adverse.

De quelle manière ? (Art. 410.0)

En disant "jo" ou bien en faisant un geste d'invitation.

Le buteur met la pelote en jeu sans l'accord de l'adversaire ; le but est-il à refaire ? (Art. 410.0)

Oui, sauf avis contraire de l'arbitre principal ou du juge-principal (en cas d'anti-jeu de l'adversaire)

Qui peut engager le but ? (Art. 410.0)

Il peut être indistinctement engagé soit par l'arrière, soit par n'importe quel avant.

Que peut décider l'arbitre si un joueur tarde à buter intentionnellement ? (Art. 410.0)

Si l'arbitre principal considère qu'il y a une perte de temps intentionnée, il a l'autorité pour donner un avertissement au joueur ou à l'équipe concerné(e) et, si cela se renouvelle, de les pénaliser avec la perte d'un point et le but passera alors à son adversaire

Lorsque le but est à refaire ; est-il obligatoire que ce soit le même joueur ayant engagé le point qui recommence celui-ci ? (Art. 410.0)

Oui.

En cours de partie, quand et qui a le droit de changer de pelote ? (Art. 410.0)

A la fin d'un point, le joueur ou l'équipe qui a le but peut changer de pelote en la choisissant parmi l'une de celles mises en jeu avant la partie.

Le buteur doit-il aviser l'adversaire de tout changement de pelote qu'il opère ? (Art. 410.0)

Oui.

Qui et comment peut-on examiner ou essayer cette nouvelle pelote ? (Art. 410.0) ?

Tous les joueurs, mais seulement en la frappant sur le sol (interdit contre un mur).

Peut-on mouiller la pelote avant de buter ? (Art. 410.0)

Non.

Dans les spécialités se jouant avec un instrument, avec quelle main est-il permis au buteur de faire rebondir la pelote ? (Art. 410)

Avec la main qui ne tient pas l'instrument. (Exception faite pour les joueurs en situation de handicap).

16. LE SCORE

Comment doit-on annoncer les scores ? (Art. 416)

Le point (ou les points) du camp qui a le but est (ou sont) toujours indiqué(s) en premier.

17. LES ARRETS TEMPORAIRES

Qui peut arrêter le déroulement de la partie pour une "pause repos" (tiempo) sur l'aire de jeu ? (Art. 443.7)

L'arbitre principal ou le juge principal est la seule personne autorisée à accepter ou refuser la demande de "pause repos" (tiempo) présentée par l'un des joueurs, même si son équipe n'a pas le but.

Un joueur ou une équipe sans qu'elle soit nécessairement en possession du but peut demander d'arrêter le déroulement de la partie pour une pause repos sur l'aire de jeu.

Quel est la durée maximum de la pause repos ? (Art. 443.7)

1 minute.

Ce temps d'arrêt dépassé, l'arbitre principal ou le juge principal peut-il faire reprendre la partie ? (Art. 443.7)

Oui, sous peine d'infliger un avertissement au joueur fautif et en cas de récidive dans la partie, d'infliger à cette équipe, un point de pénalité (retrait d'un point à la marque).

Le joueur ou l'équipe adverse peut-il profiter du temps complet de cet arrêt ? (Art. 443.7)

Oui, même si le joueur ou l'équipe ayant demandé l'arrêt rentre sur l'aire de jeu avant la fin de la minute réglementaire.

Pendant la pause repos, un joueur peut-il quitter l'aire de jeu ? (Art. 443.7)

Non, aucun joueur ne peut quitter l'aire de jeu.

Que se passe-t-il, lorsque, sans autorisation de la part de l'arbitre principal ou du juge principal, un joueur n'ayant pas le but, se repose ou quitte l'aire de jeu ? (Art. 443.7)

L'arbitre principal ou le juge principal ordonne à l'équipe qui a le but, d'engager le point et de poursuivre la partie.

Le joueur fautif recevra un avertissement à la fin du point. En cas de récidive dans la partie, cette équipe sera pénalisée par le retrait d'un point à la marque. A la 3^e infraction, exclusion d joueur fautif.

Combien chaque équipe peut-elle disposer de "pause repos" au cours d'une partie ? (Art. 443.7)

Pour les parties en points :

Compétitions trinquet et fronton mur à gauche : **3 (trois)**

Compétitions en fronton place libre : **5 (cinq)**

Pour les parties en manches : **1 (Une)** par manche.

Entre deux manches une "pause repos" de 2 minutes doit être obligatoirement respectée.

Dans des circonstances exceptionnelles (chaleur caniculaire, points très longs...), le nombre de "pause repos" par équipe peut-il être dépassé ? (Art. 443.7)

Pour les parties en points : Oui, si l'arbitre principal ou le juge principal le décide et à condition que chaque équipe ait utilisé le nombre de « pause repos » défini par modalité.

Pour les parties en manches : Non.

L'arbitre principal ou le juge principal peut-il accorder des arrêts exceptionnels ? Pourquoi ? (Art. 443.7)

Oui, s'il considère que la demande est opportune et nécessaire.

Comment sont considérés ces arrêts exceptionnels ? (Art. 443.7)

Ils ne sont pas considérés comme temps de "pause repos".

Pendant ces arrêts, un joueur peut-il quitter l'aire de jeu ? Sous quelle condition ? (Art. 443.7)

Oui, à condition d'être toujours accompagné par un arbitre, un juge ou le délégué.

18. LES FAUTES ET LES INCIDENTS DE JEU

Quels sont les cas de fautes, au but ? (Art. 410.0 - 410.1)

Il y a faute :

- Quand au moment de buter, le joueur ne fait pas rebondir la pelote au sol ;
- Quand, au but, après avoir dit "jo" 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 ;
- Quand le buteur fait rebondir la pelote en dehors des limites du terrain de jeu ;
- Quand, au but, au retour du frontis, la pelote ne dépasse pas la ligne fixée pour le but ou touche cette ligne ;
- Quand le buteur fait 2 demi-fautes consécutives.
- Quand la pelote frappe la limite supérieure du frontis ou passe au-dessus de cette limite ;
- Quand la pelote frappe la limite inférieure du frontis ou passe au-dessous de cette limite ;
- Quand le buteur fait rebondir la pelote à partir de la même main qui tient l'instrument (sauf joueur handicapé)

Quels sont les cas de fautes, au cours d'échanges ? (Art. 410.1)

- Quand la pelote sort des limites du terrain de jeu ;
- Quand la pelote touche une des lignes de limite du terrain de jeu ;
- Pour les jeux de blaid, quand la pelote frappe la ligne horizontale inférieure du mur ou qu'elle est envoyée au-dessous de cette ligne ;
- Quand la pelote frappe la ligne supérieure du jeu ou passe au-dessus de cette ligne ;
- Quand un joueur touche au corps la pelote avant de la frapper ou après l'avoir frappée ;
- Quand la pelote est frappée au deuxième rebond ou après.
- Quand la pelote est renvoyée intentionnellement en direction du mur du fond ;
- Quand la pelote est frappée avec l'instrument non tenu à la main

Au cours d'échanges, après avoir rebondi sur l'aire de jeu, la pelote touche un obstacle étranger au jeu. A qui revient le point ? (Art. 410.20)

A celui qui a frappé la pelote en dernier.

Au but ou au cours d'échanges, la pelote touche un objet (un instrument, un pot de colle, une bouteille d'eau, etc...) appartenant à un joueur et délaissé par lui sur l'aire de jeu. A qui revient le point ? (Art. 410.21)

A l'adversaire de celui à qui appartient l'objet.

Au cours d'échanges, pour les jeux de blaid, la pelote, dans sa trajectoire, vers le mur de frappe, touche un joueur adverse. Quelles décisions peuvent être prises ? (Art. 410.22)

Si l'arbitre principal estime que la pelote aurait été bonne, le point est à rejouer "berriz" ; s'il estime que la pelote aurait été fausse, le point est perdu pour celui qui a envoyé la pelote.

Au cours d'échanges, un joueur touche la pelote que son partenaire a frappée en dernier. A qui revient le point ? (Art. 410.23)

Au camp adverse.

Que se passe-t-il en cas de gêne par l'adversaire dans le déroulement d'un point ? (Art.410.24)

Le joueur n'a pas obligation de réclamer le berriz

Dans tous les cas, le joueur doit faire l'effort de jouer la pelote, sauf si c'est dangereux pour l'adversaire.

En fonction du déroulement du point, l'arbitre principal décidera immédiatement si le point continu ou s'il y a « Berriz ».

Lorsqu'un joueur a été involontairement gêné par l'adversaire, les joueurs en présence peuvent-ils se mettre d'accord pour recommencer le point ("berriz") ? (Art. 410.24)

Oui avec l'accord de l'arbitre principal ou du juge principal.

Lorsqu'un joueur a été involontairement gêné par l'adversaire, les joueurs en présence ne se mettant pas d'accord pour recommencer le point, que se passe-t-il ? (Art. 410.24)

La décision appartient à l'arbitre principal ou au juge principal.

En cours de jeu, un arbitre ou un juge gêne un joueur ou est touché par la pelote, l'arbitre principal ou le juge principal peut-il accorder le "berriz" ? Pourquoi ? (Art.410.24)

Oui, s'il estime que la pelote aurait été jouable.

En cours de jeu, l'arbitre "assesseur" lève le bras pour signaler une faute, que doivent faire les joueurs ? Pourquoi ? (Art.411.0)

Continuer à jouer en attendant la décision de l'arbitre principal

Lorsqu'un joueur a été volontairement gêné par un adversaire, quelle décision doit être prise par l'arbitre principal ou le juge principal ? (Art. 450.0 joueurs)

- 1ère infraction : avertissement.
- 2ème infraction : un point de pénalité.
- 3ème infraction : exclusion du joueur fautif.

Au cours d'échanges, un joueur lâche l'instrument qu'il utilise. Peut-il le récupérer ? (Art. 410.25)

Oui. L'instrument ne pourra être ramassé que par le joueur lui-même. Si quelqu'un l'aide, il s'abstiendra d'intervenir pendant le point. S'il le fait, le point reviendra à l'adversaire.

Si l'instrument est éloigné volontairement ou ramassé par l'adversaire, l'arbitre donnera point perdu à cette équipe

Au cours d'échanges, l'instrument d'un joueur se brise ou devient inutilisable. Peut-il l'échanger immédiatement ? (Art. 410.26)

Non, il ne pourra pas l'échanger tant que le point ne sera pas terminé.

Au but, l'instrument d'un joueur se brise. Dans quel cas peut-il l'échanger immédiatement ? (Art. 410.26)

Dans le cas où le buteur a effectué une ½ faute (pasa)

Au cours d'échanges la pelote se détériore. Que peut décider l'arbitre principal ou le juge principal ? (Art. 442.0)

Arrêter le point et le faire rejouer.

19. ARRET D'UNE PARTIE

Que se passe-t-il quand l'équipe ou le joueur en individuel refuse de continuer la partie sans motif valable. (Hors cas de force majeure). (Art. 224.4)

L'équipe ou le joueur est considéré comme forfait général avec application de l'article. 224.02

Quels sont les cas de force majeure ? (Art. 224.6 et 443.5)

- La pluie ou tout autre phénomène atmosphérique,
- L'humidité rendant difficile le déroulement de la partie,
- L'obscurité,
- L'accident pouvant survenir aux joueurs concernés sur l'itinéraire du déplacement ;
- La blessure d'un joueur causée par l'adversaire ou lorsqu'elle est due à l'état inhabituel du terrain (condensation, ondée, etc.), soit à une circonstance fortuite,
- D'une manière générale, toutes circonstances empêchant l'organisation matérielle d'une rencontre.
- L'invasion de l'aire de jeu par les spectateurs

Le mal aux mains est-il considéré comme un cas de force majeure ? (Art. 224.6)

Non.

Les accidents d'ordre musculaire, ceux consécutifs à une déficience de la condition physique et ceux résultant de la maladresse du joueur lui-même, sont-ils considérés comme cas de force majeure ? ? (Art. 224.6)

Non.

Qui a le pouvoir de décision pour remettre ou interrompre une partie ? (Art. 224.6)

Le délégué sportif, l'arbitre principal ou le juge principal. Avant de prendre la décision on attendra au plus une demi-heure pour que la cause de l'arrêt disparaisse.

En cas d'absence de délégué ou d'arbitre officiel, si un joueur individuel ou un des joueurs d'une équipe ne souhaite pas commencer ou poursuivre une partie pour raison de cas de force majeure, l'équipe adverse peut-elle imposer de commencer ou de continuer la partie. (Art. 224.60)

Non

Les deux équipes doivent attendre au plus une demi-heure pour que la cause de l'arrêt disparaisse. Au-delà, la partie sera arrêtée.

Qu'arrive-t-il lorsqu'une partie officielle commencée est interrompue pour cas de force majeure ? (Art. 224.6)

Elle se rejoue.

Quelle est la règle qui doit être appliquée en cas de blessure d'un joueur HORS CAS de force majeure ? (Art. 224.32.1)

Toute partie interrompue peut continuer.

En cas de blessure d'un joueur, hors cas de force majeure, quelles décisions doit prendre l'arbitre principal ou le juge principal ? (Art. 224.32.1)

La partie doit reprendre dans un délai de 10 mn. Une seule interruption de 10 mn par joueur blessé est autorisée.

Au bout de ces dix minutes, il y a trois possibilités :

- 1- Le joueur blessé revient sur la cancha pour terminer la partie. Le score enregistré sur la feuille de résultat sera le score constaté à la fin de la partie.
- 2- Le ou les partenaires valides terminent la partie, le joueur blessé pouvant à tout moment reprendre sa place. Le score enregistré sur la feuille de résultat sera le score constaté à la fin de la partie.
- 3- Le joueur blessé (en tête-à-tête) ou l'équipe ne termine pas la partie et quitte la cancha.

Le score enregistré sera :

- Pour l'équipe valide, le nombre de points (ou le nombre de points et de manches pour les parties en manches) défini par catégorie et spécialité pour le terme de la partie.
- Pour le joueur défaillant ou son équipe, le nombre de points (ou le nombre de points et de manches pour les parties en manches) acquis au moment de la blessure.

L'équipe ou le joueur ne seront pas considérés comme forfait.

La partie ne doit, en aucun cas être rejouée.

Liste des quotas pour la reprise d'une partie interrompue

A) Pour les parties se jouant en nombre de points ou en jeux

- 15 --> quota de 10
- 20 --> quota de 13
- 22 --> quota de 15
- 25 --> quota de 17
- 30 --> quota de 20
- 35 --> quota de 25
- 40 --> quota de 30
- 13 jeux--> quota de 9 jeux.

B) Pour les parties se jouant manches

- 1 manche gagnée constitue le quota

Comment reprend-on une partie en points interrompue pour cas de force majeure (hors finale) ? (Art. 443.50 A)

- Si au moment de l'arrêt, une équipe a atteint un quota de points, la partie reprendra avec les points acquis pour chaque équipe.
- Si le quota est atteint et que l'équipe qui a l'avantage subit une modification, cette équipe perd son avantage et la partie reprend avec le nombre de points de l'équipe qui était menée. (Sauf s'il y a eu blessure causée par l'adversaire, auquel cas l'équipe qui menait conserve l'avantage).
- Si au moment de l'arrêt, ce quota n'était pas atteint et que l'une des équipes marquait un avantage, les points constituant celui-ci restent acquis pour la partie nouvelle à condition que l'équipe marquant l'avantage ne subisse aucune modification.
La partie sera rejouée avec la différence de points (points de l'avantage pour une équipe et zéro pour l'autre).
- Si le quota n'est pas atteint et que l'équipe marquant l'avantage subit une modification, la nouvelle partie recommence à 0-0.

Comment reprend-on une partie en manches arrêtée pour cas de force majeure (hors finale) ? (Art. 443.50 B)

- Le quota exigé est de 1 manche terminée (dans tous les cas, toute manche non terminée n'est pas prise en compte).
- Si le quota est atteint et que l'équipe qui a l'avantage subit une modification, cette équipe perd son avantage et la partie reprend avec le nombre de manche égal à zéro pour les 2 équipes (sauf s'il y a eu blessure causée par l'adversaire, auquel cas l'équipe qui menait conserve l'avantage).
- Si, au moment de l'arrêt, ce quota n'était pas atteint, la partie sera rejouée et recommence avec le nombre de manche égal à zéro pour les 2 équipes.

Comment reprend-on une finale en points interrompue pour cas de force majeure ? (Art. 443.50 A)

Lorsqu'une finale est commencée et doit être interrompue en raison d'un cas de force majeure, celle-ci reprendra avec la différence de points, avec le but à celui qui avait le but au moment de l'arrêt (art. 410.0 e).

Comment reprend-on une finale en manches interrompue pour cas de force majeure ? (Art. 443. 50 B)

Elle est rejouée depuis le début avec le but à celui qui avait gagné le douro (art. 410.0 e).

Lors du déroulement d'une partie, qui tranchera les cas non prévus par le règlement ? (Art. 443.80)

L'arbitre principal, le juge principal et/ou le délégué sportif.

19.1. PRESENCE SUR L'AIRE DE JEU - ATTITUDE DU JOUEUR (PODIUM), DU PUBLIC

Combien de personnes et comment peuvent conseiller son (ses) joueur(s) durant le déroulement d'une partie ? (Art. 443.9)

Une seule personne après accord de l'arbitre principal ou du juge principal.
Cette personne peut conseiller ses joueurs uniquement entre les points sans ralentir le bon déroulement du jeu.

Dans les installations de "Mur à gauche" après accord de l'arbitre principal, à quel endroit de l'aire de jeu pourra se placer cette personne ? (Art. 443.9)

Sur la contre-cancha près du mur d'errebot.

Quelles sanctions encourt cette personne ou tout autre membre de l'association qui conseille son (ses) joueur(s) durant le déroulement d'un point ? (Art. 443.9)

L'arbitre principal ou le juge principal lui donnera un avertissement.
En cas de récidive, l'arbitre principal ou le juge principal expulsera cette personne.
En cas de refus l'arbitre principal ou le juge principal arrêtera la rencontre et consignera l'incident sur la feuille de résultats.

Quelle attitude doit adopter un joueur lors de la remise des trophées sur le podium pour une finale officielle ? (Art. 414.0)

Le joueur doit se présenter dans la tenue avec laquelle il a disputé la partie, se conformer au cérémonial prévu par les organisateurs, accepter et arborer la médaille jusqu'à la descente du podium.
Pour une compétition internationale, mêmes directives avec obligation de visibilité de l'insigne de la France jusqu'à la fin de la cérémonie.

Quelle attitude doit adopter l'arbitre principal ou le juge principal lorsque le public manifeste au cours d'une partie ? (Art. 415)

L'arbitre principal ou le juge principal se présente sur l'aire de jeu
, et interdit le but jusqu'au retour au calme.

Quelle attitude doit adopter le délégué sportif lorsqu'un spectateur se met torse nu ? (Art. 415)

Demander à celui-ci d'avoir une tenue vestimentaire décente.

CHAPITRE II

REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION

MODALITE : "FRONTON PLACE LIBRE" **(SAUF REBOT)**

20. FRONTON PLACE LIBRE

A quelle hauteur se situe la raie horizontale inférieure fixée sur le mur de jeu ? (Art.420)

0,80 m (niveau supérieur)

Quelles sont les spécialités pratiquées sur un fronton place libre ? (Art.40) + (art.430.1.2.3.4)

Main nue,

Instruments : la paleta gomme pleine, la pala,

Gant : le grand chistera et le chistera joko garbi,

Le rebot.

Dans quelles spécialités existe-t-il une limite de jeu (autre que la limite naturelle du fond de la cancha) ? (Art.430.1.2.3.4)

Paleta gomme pleine : 45m (juniors/seniors hommes)

Chistera joko garbi : 50m (juniors/seniors)

Grand Chistera : 80m (juniors/seniors)

Pour chaque spécialité, les limites spécifiques relatives à chaque catégorie sont indiquées dans le tableau des règlements divers FFPB.

De combien de joueurs les camps sont-ils composés ? (Art.430.1.2.3.4)

A main nue : 2

A paleta gomme pleine, pala : 2

A grand chistera et à chistera joko garbi : 3

Les joueurs sont-ils interchangeable ? (Art.430.1.2.3.4)

Oui.

Pour les compétitions seniors, par combien d'arbitres les parties sont-elles arbitrées ? (Art.420.0) + (Art.430.1.2.3.4)

A main nue : 3 dont un arbitre principal

A paleta gomme pleine, pala : 3 dont un arbitre principal

A grand chistera : 5 dont un arbitre principal

A chistera joko garbi : 3 dont un arbitre principal.

A main nue, suivant leur grade quelle est leur place ? (Art.420.0)

L'arbitre principal, face à la ligne à dépasser au but, (avancer vers la bouteille)

Un assesseur de l'autre côté face à la ligne à dépasser au but, (avancer vers la bouteille)

Un assesseur de l'autre côté face à la ligne de ½ faute.

A paleta gomme pleine, pala, suivant leur grade, quelle est leur place ? (Art.420.0)

L'arbitre principal, en face à la ligne d'engagement de but, (avancer vers la bouteille)

Un assesseur, de l'autre côté, face à la ligne à dépasser au but, (avancer vers la bouteille)

Un assesseur côté arbitre principal face à la ligne de ½ faute, dès le but effectué, il se placera à la ligne de limite de jeu ou à la limite naturelle de la cancha.

A grand chistera, suivant leur grade, quelle est leur place ? (Art.420.0)

L'arbitre principal, face à la ligne à dépasser au but,
Un assesseur, côté arbitre principal près de la limite de la bouteille,
Un assesseur, de l'autre côté près de la limite de la bouteille,
Un assesseur, de l'autre côté, (à environ 50m du mur),
Un assesseur, de l'autre côté, face à la ligne de ½ faute, dès le but effectué, il se placera à la ligne de limite de jeu.

A chistera joko garbi, suivant leur grade, quelle est leur place ? (Art.420.0)

L'arbitre principal, face à la ligne à dépasser au but, (avancer vers la bouteille)
Un assesseur de l'autre côté face à la ligne à dépasser au but, (avancer vers la bouteille)
Un assesseur côté arbitre principal face à la ligne de ½ faute, dès le but effectué, il se placera à la ligne de limite de jeu ou à la limite naturelle de la cancha.

21. REGLES S'APPLIQUANT A UNE SITUATION DE JEU EN PLACE LIBRE OPPOSANT LE CAMP ROUGE AU CAMP BLANC

Dans une place libre, la limite latérale est constituée par un mur. Une pelote frappée par un joueur du camp rouge, au retour du mur de jeu, touche ce mur latéral de volée. A qui revient le point ? Pourquoi ? (Art.420)

Point au camp blanc. Le mur est considéré comme ligne extérieure de la cancha.

Au retour du mur de jeu et après avoir fait un bond, sur la cancha, la pelote frappée par un joueur du camp rouge touche un objet ou des gradins limitant le fond ou les côtés de la place. A qui revient le point ? Pourquoi ? (Art.420)

Point au camp rouge. La pelote ayant fait un rebond sur la cancha aurait dû être reprise par le camp blanc avant de toucher l'objet ou les gradins.

Au retour du mur de jeu, la pelote frappée par un joueur du camp rouge touche de volée un grillage, une toile ou des gradins limitant le fond de la place. A qui revient le point ? Pourquoi ? (Art.420)

Point au camp blanc. La toile ou les gradins sont considérés comme ligne extérieure de la cancha.

Au cours d'échanges ou au but, dans sa trajectoire vers le mur de jeu ou au retour de celui-ci (de volée), la pelote frappée par un joueur du camp rouge touche le feuillage des arbres. A qui revient le point ? (Art.420)

Point au camp blanc

Au retour du mur de jeu, la pelote frappée par un joueur du camp rouge heurte une des limites de jeu en saillie au sol et revient à l'intérieur. A qui revient le point ? Pourquoi ? (Art.420)

Point au camp blanc. Cette limite est considérée comme ligne de jeu extérieure.

Au but, la pelote touche l'arête du mur de jeu et sans toucher le grillage revient dans les limites de la cancha. A quelle condition la pelote est-elle jouable ? (Art.420)

A condition que la pelote ait rebondi dans les limites de l'aire de jeu après la ligne à dépasser au but et avant la ligne de demi-faute.

En cours d'échanges, la pelote frappée par un joueur du camp rouge touche l'arête du mur de jeu et sans toucher le grillage, rebondit dans les limites de la cancha puis avec l'effet, retouche le mur de jeu. A qui revient le point ? (Art.420)

Point au camp rouge car le joueur du camp blanc aurait dû frapper la pelote avant que celle-ci ne retouche le mur de jeu.

Dans les spécialités de grand chistera et de chistera joko garbi, le but du revers est-il autorisé ? (Art.430.2.3)

Non.

A chistera joko garbi le joueur est-il autorisé à conserver la pelote dans le chistera au but ou au cours d'échanges ? (Art.430.2)

Non. *Il y a faute dénommée "Atxiki"*

A chistera joko garbi lors de la réception de la pelote dans le gant, à quoi est assimilé le "kask.kask"(bruit du au rebond mal amorti) ? (Art.430.2)

Au berjes. (Point faux pour l'équipe dont le joueur a réalisé cette mauvaise réception)

A grand chistera, le but par-dessus l'épaule est-il autorisé ? (Art.430.3)

Non.

A grand chistera, de quelle manière un joueur doit-il buter ? (Art.430.3)

Il doit buter "limpio", c'est-à-dire sans garder la pelote dans le chistera.

A grand chistera, un joueur a-t-il le droit de garder la pelote trop longtemps dans le chistera ? (Art.430.3)

Non. (A l'appréciation de l'arbitre principal)

A grand chistera, un joueur a-t-il le droit de prendre trop de course d'élan ? (Art.430.3)

Non. (A l'appréciation de l'arbitre principal)

Une pelote rebondit dans le grand chistera, après la réception, au-delà des côtes latérales ou de la poche de rétention ou du berceau. Y a-t-il faute ? (Art.430.3)

Oui. (Celle-ci est dénommée : "pumpa")

A grand chistera, pour les compétitions juniors (M19) et seniors (Nationale A & B), qu'appelle t'on "un coup au fond" ? (Art.430.3)

Toute pelote renvoyée (but non compris) au-delà de la ligne des 30m par un joueur qui lors de la réception a les deux pieds dans la « zone de comptabilisation » est considérée comme « coup au fond ».

Toute pelote renvoyée au-delà de la ligne des 30m par un joueur qui lors de la réception a au moins un pied à l'extérieur de la « zone de comptabilisation » n'est pas considérée comme « coup au fond ».

A grand chistera qu'appelle-t-on « zone de comptabilisation » d'un coup au fond ? (Art.430.3)

Est dénommée "zone de comptabilisation" d'un coup au fond, la partie de la cancha délimitée entre le mur de frappe (frontis) et la ligne des 30m comprise.

A grand chistera, pour les compétitions juniors et seniors (Nationale A & B et M19), but non compris, combien de fois les joueurs d'une même équipe peuvent-ils réaliser consécutivement "un coup au fond" ? (Art.430.3)

Une même équipe peut réaliser 5 coups au fond maximum dans le point (but non compris) tant que le comptage des "coups au fond" n'est pas remis à "zéro"
L'arbitre principal annoncera à voix haute le nombre de coups au fond.

Que se passe-t-il lorsqu'une équipe effectue un sixième coup au fond ? (Art.430.3)

Si cette équipe réalise un 6^{ème} coup au fond, avant que le comptage des "coups au fond" ne soit remis à "zéro", elle perd le point.

Quand le comptage des coups au fond est-il remis à zéro ? (Art.430.3)

Le comptage des « coups au fond » est remis à zéro :

- Dès qu'une pelote rebondit à l'intérieur de la « zone de comptabilisation » quelle que soit la position du joueur adverse qui assurera sa réception,
- Quand un joueur adverse réceptionne la pelote à la volée dans cette même zone.

Les lâchers sont considérés comme des coups réalisés à l'intérieur de la zone de comptabilisation.

CHAPITRE III

REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION

MODALITE : "TRINQUET" **(SAUF PASAKA)**

30. LE TRINQUET

Quelles sont les limites du trinquet ? (Art.421.0)

Sur le mur principal de face (ou frontis) :

- Une raie horizontale inférieure.
- Une raie horizontale supérieure.

Sur les murs de côté et le mur du fond :

- Les limites latérales sont matérialisées par des bandes horizontales et situées à la hauteur des premières galeries.

La limite supérieure : elle est matérialisée par un grillage ou un filet.

A quelle hauteur se situe la raie horizontale inférieure fixée sur le mur de jeu ? (Art.421.0)

0,80 m (niveau supérieur).

Quelles sont les spécialités pratiquées dans un trinquet ? (Art.40)

Main nue, Paleta gomme pleine, **jeux à filet direct** (trinquet français)

Paleta gomme creuse, paleta cuir, xare, **Jeux à filet indirect** (trinquet argentin)

De combien de joueurs les camps sont-ils composés ? (Art.431.1.2.3.4)

A main nue : 2 ou 1

A paleta gomme creuse, paleta cuir et xare : 2

A paleta gomme pleine : 2

Les joueurs sont-ils interchangeables ? (Art.431.1.2.3.4)

Oui

Le pan coupé fait-il partie intégrante du mur de face ? (Art.421.0)

Oui.

Comment se nomment les 2 espaces rectangulaires situés des 2 côtés du mur de face au-dessus des limites latérales ? (Art.421.0)

Les "oreilles".

Les "oreilles" font-elles parties intégrantes de l'aire de jeu ? (Art.421.0)

Oui, à paleta gomme creuse, paleta cuir et xare. (Jeu indirect)

Non, à main nue et paleta gomme pleine. (Jeu direct)

Dans quelles spécialités le "xilo" est-il obturé ? (Art.421.2)

A paleta gomme creuse, paleta cuir et xare. (Jeu indirect)

Dans quelles spécialités le premier filet du tambour latéral est-il obturé ? (Art.421.1)

A main nue et paleta gomme pleine. (Jeu direct)

Le montant arrière pris dans la maçonnerie est-il considéré comme filet ? (Art.421.1)

Non

Dans quelles spécialités n'utilise-t-on pas le tambour du fond ? (Art.421.2)

A paleta gomme creuse, paleta cuir et xare. (Jeu indirect)

Pour les compétitions seniors, par combien d'arbitres les parties sont-elles arbitrées ? (Art.421.3)

Dans toutes les spécialités : 1 arbitre principal.

L'arbitre principal peut être assisté par un ou deux assesseurs placés à l'extérieur de l'aire de jeu.

Où se place l'arbitre principal pour les parties de main nue ? (Art.421.3)

Il se place à l'intérieur du Trinquet,

Au but, il se place à hauteur de la ligne à dépasser.

Il se déplace dans la cancha en fonction du déroulement du jeu.

Où se place l'arbitre principal pour les spécialités autres que la main nue ? (Art.421.3)

Il se place à l'intérieur du Trinquet, au fond de la cancha,

Il se déplace en suite dans la cancha en fonction du déroulement du jeu.

31. REGLES S'APPLIQUANT A UNE SITUATION DE JEU EN TRINQUET OPPOSANT LE CAMP ROUGE AU CAMP BLANC

Au but, la pelote peut-elle toucher un élément (tambour latéral, mur de droite) entre le rebond au sol et la frappe du buteur ? (Art.410.0)

Non.

Pour les spécialités de paleta gomme creuse, paleta cuir et xare, une ligne divise la cancha en deux parties inégales, dans le sens de la longueur, depuis la raie à dépasser au but jusqu'au mur du fond. De quel endroit s'effectue l'engagement ? (Art.431.2.3.4)

A gauche de cette ligne longitudinale.

Quels sont les cas de demi-fautes, au but pour les spécialités de paleta gomme creuse, paleta cuir et xare ? (Art.431.2.3.4)

- Lorsque la pelote, après avoir franchi la ligne à dépasser, rebondit au sol, soit sur la ligne longitudinale soit à gauche de celle-ci.
- Lorsque la pelote touche le mur de gauche avant ou après le mur de face et rebondit au sol après la raie à dépasser.
- Lorsque la pelote touche la planche ou le cadre du filet ou le mur de droite avant le mur de face et rebondit au sol après la ligne à dépasser.

Au but, pour les spécialités de paleta gomme creuse, paleta cuir et xare, une pelote frappée directement au mur de face, au retour de celui-ci, sans avoir touché le mur de gauche, la pelote fait un ou plusieurs bords sur le tambour latéral et avant ou après avoir touché le mur du fond rebondit au sol dans la zone autorisée, le jeu peut-il continuer ? (Art.431.2.3.4)

Oui.

Au but, à paleta gomme pleine ou main nue, au retour du mur de face, après avoir touché ou non le mur de gauche, la pelote fait un ou plusieurs bords sur le tambour latéral ou le tambour du fond, et avant ou après avoir touché le mur du fond rebondit au sol dans la zone autorisée, le jeu peut-il continuer ? (Art.431.1)

Oui

Au but, à paleta gomme pleine, la pelote frappée par un joueur du camp rouge touche le mur de droite ou le mur de gauche avant le mur de face (frontis) et retombe au sol, dans la surface autorisée, que décide l'arbitre ? (Art.431.4)

A la 1^o tentative, la pelote est ½ faute.

A la 2^o tentative, la pelote est faute, le buteur ayant fait 2 ½ fautes consécutives.

Au but, à paleta gomme pleine-la pelote frappée par un joueur du camp rouge, au retour du mur de face, sans avoir bondit au sol, touche le mur du fond ou le tambour du fond puis rebondit sur la cancha avant la raie à dépasser. Quelle décision est prise ? (Art.431.4)

Point au camp blanc. La pelote a rebondi sur la cancha avant la raie à dépasser.

Au but, à main nue, la pelote frappée par un joueur du camp rouge, au retour du mur de face, sans avoir bondit au sol, touche le mur du fond ou le tambour du fond puis rebondit sur la cancha avant la raie à dépasser. Quelle décision est prise ? ? (Art.431.1)

- à la 1^o tentative du but : ½ faute.

- à la 2^o tentative : Point au camp blanc. Le buteur ayant fait 2 ½ fautes consécutives.

Au but, à main nue ou à paleta gomme pleine, au retour du mur de face, la pelote frappée par un joueur du camp rouge, touche directement le poteau signalant la raie à dépasser. A qui revient le point ? ? (Art.431.1.4)

Point au camp blanc. Ce poteau est considéré comme ligne à dépasser.

En cours de jeu, à paleta gomme creuse, à paleta cuir ou à xare, la pelote frappée par un joueur du camp rouge, au retour du mur de face, se loge directement dans le filet latéral : A qui revient le point ? (Art.421.2)

Jeu Indirect. Point au camp blanc. Il y a filet direct car la pelote n'a pas fait un bond au sol avant de le toucher

En cours de jeu, à paleta gomme creuse, ou à paleta cuir ou à xare, la pelote frappée par un joueur du camp rouge, au retour du mur de face, après un bond au sol, touche le filet latéral. A qui revient le point ? (Art.421.2)

Jeu Indirect. Point au camp rouge. Il y a filet indirect car la pelote a fait un bond au sol avant de le toucher.

En cours de jeu, à paleta gomme creuse ou à paleta cuir ou à xare, la pelote frappée par un joueur du camp rouge, au retour du mur de face, touche directement un poteau dégagé de toute maçonnerie. A qui revient le point ? (Art.421.0)

Jeu Indirect. Point au camp blanc.

Pourquoi ?

Ce poteau étant considéré comme filet, il y a filet direct car la pelote n'a pas fait de bond au sol avant de le toucher.

En cours de jeu, à paleta gomme creuse ou à paleta cuir ou à xare, la pelote frappée par un joueur du camp rouge, au retour du mur de face, après un bond au sol, touche un poteau dégagé de toute maçonnerie. A qui revient le point ? (Art.421.0)

Jeu Indirect. Point au camp rouge.

Pourquoi ?

Ce poteau étant considéré comme filet, il y a filet indirect car la pelote a fait un bond au sol avant de le toucher.

En cours de jeu, à main nue ou à paleta gomme pleine, la pelote frappée par un joueur du camp rouge, au retour du mur de face, se loge directement dans le filet latéral : A qui revient le point ? (Art.421.1)

Jeu direct. Point au camp rouge.

En cours de jeu pour la main nue et la paleta gomme pleine, la pelote frappée par un joueur du camp rouge, au retour du mur de face, se loge directement dans le filet du fond : A qui revient le point ? (Art.421.1)

Jeu direct. Point au camp rouge.

En cours de jeu, à main nue ou à paleta gomme pleine, la pelote frappée par un joueur du camp rouge, au retour du mur de face, touche un poteau dégagé de toute maçonnerie. A qui revient le point ? (Art.421.0)

Jeu direct. Point au camp rouge.

Pourquoi ?

Ce poteau est considéré comme filet.

Une pelote touche le cadre du filet de haut en bas ou de bas en haut. Comment est-elle considérée ? (Art.421.0)

Elle est considérée comme filet.

En cours de jeu, une pelote frappée par un joueur du camp rouge, touche le pan coupé au-dessus de la raie horizontale, puis le mur de face au-dessus de la raie horizontale inférieure. Quelle décision est prise ? (Art.421.2)

Le point continue.

En cours de jeu, une pelote frappée par un joueur du camp rouge, touche le pan coupé au-dessus de la raie horizontale et frappe le mur de face soit sur la raie, soit au-dessous de celle-ci. Quelle décision est prise ? (Art.421.0)

1- A main nue : le jeu continue.

2- A paleta gomme pleine et creuse, paleta cuir et xare : Point au camp blanc.

En cours de jeu, une pelote frappée par un joueur du camp rouge, touche le mur de face, frappe le mur du fond puis retouche le mur de face, sur la raie ou au-dessous de la raie horizontale sans avoir rebondi au sol. A qui revient le point ? (Art.421.0)

Point au camp blanc.

En cours de jeu, une pelote frappée par un joueur du camp rouge, touche le mur de face, frappe le mur du fond et frappe le mur de face au-dessus de la raie horizontale sans avoir rebondie au sol. Que se passe-t-il ? (Art. 421.0)

La pelote est jouable, le jeu continue

En cours de jeu, une pelote frappée par un joueur du camp rouge, touche le mur de face bondit au sol puis retouche le mur de face une deuxième fois. A qui revient le point ? (Art.421.0)

Point au camp rouge.

Pourquoi ?

Le joueur du camp blanc aurait dû frapper la pelote avant qu'elle retouche le mur de face.

Une pelote, frappée par un joueur du camp rouge, au retour du mur de face rebondit sur la planche du tambour latéral et s'égare dans les galeries. A qui revient le point ? Pourquoi ? (Art.421.0)

Au camp blanc.

La pelote n'a pas fait le rebond au sol.

CHAPITRE IV

REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION

MODALITE : "FRONTON MUR A GAUCHE"

40. FRONTON MUR A GAUCHE

Combien existe-t-il de types de frontons mur à gauche ? (Art. 40 et 422)

Trois :

Le fronton 30 m,

Le fronton 36 m,

Le fronton 54 m ou Jaï-Alaï.

Quelles sont les limites du fronton mur à gauche ? (Art. 422)

L'aire de jeu se compose :

- Du mur de face (frontis),
- Du mur de gauche,
- Du mur du fond, (mur d'errebot),
- De la cancha,
- De la contra-cancha.

- La cancha désigne le sol du fronton sur lequel sont tracées les lignes : lignes de but, ligne de falta, ligne de pasa ainsi que la ligne parallèle au mur de gauche.
- La contre-cancha désigne la surface à l'extérieur de la ligne parallèle au mur de gauche.
- Sur le mur de face, est fixée une raie horizontale inférieure au-dessus de laquelle la pelote doit frapper le mur pour être bonne.
- Sur le mur de face, le mur de gauche et le mur du fond est fixée une raie horizontale supérieure au-dessus de laquelle la pelote doit frapper le mur pour être bonne.
- Sur le mur du fond, une raie verticale limite sa largeur, sur laquelle et à gauche de laquelle la pelote frappant de volée cette zone ainsi délimitée est fausse.
- Un filet placé à 3,50 m à droite de la cancha marque une limite de jeu et assure la protection des spectateurs.
- La limite supérieure est matérialisée par un grillage ou un filet.

A quelle hauteur se situe la raie horizontale inférieure fixée sur le mur de face ? (Art.422)

0,60 m pour le fronton 30 m

1,00 m pour le fronton 36 m

1,00 m pour le fronton 54 m.

Quelles sont les spécialités pratiquées dans les différents frontons mur à gauche ? (Art. 40 et 422)

30m La paleta pelote gomme creuse et le frontenis.

36m La main nue, la paleta gomme pleine, la paleta cuir, la pala corta et le chistera joko garbi.

54 m La cesta punta.

De combien de joueurs les camps sont-ils composés ? (Art. 432.0, .1, .2, .3, .4, .5)

30m A paleta gomme creuse, frontenis : **2 ou 1**

36m A main nue : **2 ou 1**

A paleta cuir, pala corta, paleta gomme pleine, chistera joko garbi: **2**

54m A Cesta punta : **3.**

Les joueurs sont-ils interchangeables ? (Art. 432.0, .1, .2, .3, .4, .5)

Oui.

Pour les compétitions seniors, par combien d'arbitres les parties sont-elles arbitrées ? (Art.422.0)

30m	A paleta gomme creuse, frontenis :	2 dont un arbitre principal
36m	A main nue :	2 dont un arbitre principal
	A paleta gomme pleine :	2 dont un arbitre principal
	A paleta cuir, pala corta, chistera joko garbi :	2 dont un arbitre principal
54m	A cesta punta :	3 dont un arbitre principal.

30m A paleta gomme creuse, suivant leur grade, quelle est leur place ? (Art.422.0)

L'arbitre principal, face à la ligne de but (et de falta),

L'assesseur, à l'arrière, près du mur du fond (mur d'errebot) pour surveiller la ligne séparant la cancha de la contre-cancha.

30m A frontenis, suivant leur grade, quelle est leur place ? (Art.422.0)

L'arbitre principal, face à la ligne de falta,

L'assesseur, face à la ligne de pasa. Dès le but effectué, il se placera près du mur du fond (mur d'errebot) pour surveiller la ligne séparant la cancha de la contre-cancha.

36m A main nue et à paleta gomme pleine, suivant leur grade, quelle est leur place ? (Art.422.0)

L'arbitre principal, face à la ligne de but (et de falta),

L'assesseur, face à la ligne de pasa.

36m A paleta cuir, pala corta, chistera joko garbi et cesta punta, suivant leur grade, quelle est leur place ? (Art.422.0)

L'arbitre principal, face à la ligne de pasa,

Un assesseur, face à la ligne de falta,

Dans quelle spécialité la ligne du "pasa" n'existe pas ? (Art. 432.2)

Pour la paleta gomme creuse en fronton 30 m.

De quelle façon doit se faire obligatoirement le but ? (Art. 422)

Après le rebond, la pelote doit être lancée contre le mur de face, soit directement, soit après avoir touché le mur de gauche.

Elle doit nécessairement rebondir entre les lignes falta et pasa (sauf pour la paleta gomme creuse en 30 m où seule la ligne de falta existe).

41. REGLES S'APPLIQUANT A UNE SITUATION DE JEU EN MUR A GAUCHE OPPOSANT LE CAMP ROUGE AU CAMP BLANC

Au but, la pelote frappée par un joueur du camp rouge de retour du mur de face, rebondit sur la cancha, avant ou sur la ligne de falta. A qui revient le point ? (Art. 410.1 et 422)

Point au camp blanc.

A la première tentative d'un but, la pelote frappée par un joueur du camp rouge de retour du mur de face rebondit sur la cancha sur ou après la ligne de pasa. Quelle décision est prise ? (Art. 410.1 et 422)

Il y a demi-faute pour le camp rouge et le joueur a droit à un deuxième but.

A la deuxième tentative d'un but, la pelote frappée par un joueur du camp rouge de retour du mur de face, rebondit sur la cancha sur ou après la ligne du pasa. A qui revient le point ? Pourquoi ? (Art. 410.1 et 422)

Point au camp blanc. Le buteur a fait 2 ½ fautes consécutives.

Dans un 36m en configuration 30m (paroi amovible) que décide l'arbitre principal si un joueur, situé dans la partie libre et non matérialisée (pas de filet de protection, pas de ligne au sol) à l'arrière de la paroi amovible, après un rebond sur la cancha, ramène une pelote à bon ?

Quand un fronton mur à gauche de 36m est mis en configuration de jeu 30m à l'aide d'une paroi amovible il existe, entre cette paroi et le filet de protection limitant l'aire de jeu, une partie libre et non matérialisée (pas de filet de protection, pas de ligne au sol).

Lorsqu'une pelote dépassant cette limite non dématérialisée et après avoir fait un rebond sur la cancha, est ramenée à bon par un joueur concerné par cette frappe, la pelote est valable et le jeu continue.

En 30 m, à paleta gomme creuse, au but, la pelote frappée par un joueur du camp rouge de retour du mur de face touche le mur de gauche et le mur du fond (ou inversement) avant le rebond sur la cancha, A qui revient le point ? (Art. 432.2)

A la 1^o tentative, il y a demi-faute pour le camp rouge et le joueur a droit à un deuxième but.

A la 2^o tentative, le point revient au camp blanc, le buteur ayant fait 2 1/2 fautes consécutives.

La pelote frappée par un joueur du camp rouge, de retour du mur de face, avant le rebond sur la cancha, touche la raie horizontale supérieure du mur de gauche ou du mur du fond. A qui revient le point ? Pourquoi ? (Art. 410.1 et 422)

Point au camp blanc. La pelote n'a pas fait de rebond sur la cancha.

La pelote frappée par un joueur du camp rouge, de retour du mur de face, après un rebond sur la cancha, touche la raie horizontale supérieure du mur de gauche ou du mur du fond. A qui revient le point ? Pourquoi ? (Art. 410.1 et 422)

Point au camp rouge. La pelote ayant fait un rebond sur la cancha, le camp blanc aurait dû frapper la pelote avant qu'elle ne touche la raie horizontale supérieure.

La pelote frappée par un joueur du camp rouge, de retour du mur de face, de volée, touche la raie verticale du mur du fond. A qui revient le point ? Pourquoi ? (Art. 410.1 et 422)

Point au camp blanc. La pelote n'a pas fait de rebond sur la cancha.

La pelote frappée par un joueur du camp rouge, de retour du mur de face, après un rebond sur la cancha, touche la raie verticale du mur du fond. A qui revient le point ? Pourquoi ? (Art. 410.1 et 422)

Point au camp rouge. La pelote ayant fait un rebond sur la cancha, le camp blanc aurait dû frapper la pelote avant qu'elle ne touche la raie verticale.

La pelote frappée par un joueur du camp rouge, de retour du mur de face, après avoir effectué un rebond sur la cancha, frappe le mur du fond, à gauche de la raie verticale. A qui revient le point ? Pourquoi ? (Art. 410.1 et 422)

Point au camp rouge. La pelote ayant fait un rebond sur la cancha, le camp blanc aurait dû frapper la pelote avant qu'elle ne touche le mur du fond.

La pelote frappée par un joueur du camp rouge, suite à un "deux murs" ou à une attaque à droite, après un rebond sur la cancha, se dirige vers le filet protecteur. Un joueur du camp blanc la renvoie avant que lui ou son instrument soit en contact avec ce filet. Quelle décision est prise ? (Art. 410.1 et 422)

Le point continue.

La pelote frappée par un joueur du camp rouge, suite à un "deux murs" ou à une attaque à droite, après un rebond sur la cancha, touche le filet protecteur, puis est renvoyée par un joueur du camp blanc. A qui revient le point ? Pourquoi ? (Art. 410.1 et 422)

Point au camp rouge. La pelote ayant fait un rebond sur la cancha, le camp blanc aurait dû frapper la pelote avant qu'elle ne touche le filet de protection.

La pelote frappée par un joueur du camp rouge, suite à un "deux murs" ou à une attaque à droite, après un rebond sur la cancha, se dirige vers le filet protecteur. Un joueur du camp blanc la renvoie, après que lui ou son instrument ait eu un contact avec ce filet. Quelle décision est prise ? (Art. 410.1 et 422)

Lorsque le filet protecteur a été volontairement déplacé par le joueur du camp blanc, le point est acquis au camp rouge.

Dans le cas contraire, le point continue.

A chistera joko garbi, le but du revers est-il autorisé ? (Art. 432.4)

Non.

A chistera joko garbi le joueur est-il autorisé à conserver la pelote dans le chistera au but ou au cours d'échanges ? (Art. 432.4 et 430.2)

Non. Toute pelote réceptionnée, dans le chistera à la volée ou au premier rebond, doit être renvoyée immédiatement, si la pelote est conservée trop longtemps dans l'instrument, avant d'être renvoyée, il y a "atxiki".

A chistera joko garbi, quelle est la conséquence pour le joueur qui a réalisé un "atxiki" ? (Art. 432.4 et 430.2)

Point perdu pour son camp.

CHAPITRE V

REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION

MODALITE: "JAÏ ALAÏ / CESTA PUNTA"

50. FRONTON MUR A GAUCHE LONG (JAÏ ALAÏ)

Quelles sont les limites du fronton mur à gauche long Jaï Alaï ? (Art.422 + 432.5)

L'aire de jeu se compose :

- Du mur de face (frontis),
 - Du mur de gauche,
 - Du mur du fond, (mur d'errebot),
 - De la cancha,
 - De la contre-cancha.
-
- La cancha désigne le sol du fronton sur lequel sont tracées les lignes : lignes de but, ligne de falta, ligne de pasa ainsi que la ligne parallèle au mur de gauche.
 - La contre-cancha désigne la surface à l'extérieur de la ligne parallèle au mur de gauche.
 - Sur le mur de face, est fixée une raie horizontale inférieure au-dessus de laquelle la pelote doit frapper le mur pour être bonne.
 - Sur le mur de face, le mur de gauche et le mur du fond est fixée une raie horizontale supérieure au-dessous de laquelle la pelote doit frapper le mur pour être bonne.
 - Sur le mur du fond, une raie verticale limite sa largeur, sur laquelle et à gauche de laquelle la pelote frappant de volée cette zone ainsi délimitée est fausse.
 - Un filet placé à **4,50 m** à droite de la cancha marque une limite de jeu et assure la protection des spectateurs.
 - Le mur de gauche se divise en « cuadros » depuis le mur de face jusqu'au mur du fond (4,50 m)
 - La limite supérieure est matérialisée par un grillage ou un filet.

A quelle hauteur se situe la raie horizontale inférieure fixée sur le mur de face ? (Art.422)

1.00 m pour le fronton 54 m

Quelles sont les spécialités pratiquées dans les frontons mur à gauche long ? (Art.432.5)

- La cesta punta pour les catégories cadet à senior.
- Pour les poussins et benjamins en fronton mur à gauche 36m, et pour les minimes en fronton mur à gauche 40 m.

De combien de joueurs les camps sont-ils composés ? (Art.432.5)

A cesta punta : **2.**

Les joueurs sont-ils interchangeables ? (Art.432.5)

Oui.

Pour les compétitions seniors, par combien d'arbitres les parties sont-elles arbitrées ? (Art.422.0)

A cesta punta : **3** dont un arbitre principal.

A cesta punta Juniors et séniors, suivant leur grade, quelle est leur place ? (Art.422.0)

L'arbitre principal, face à la ligne de pasa n° 7 (pour le but), puis en fonction du jeu, il se déplace entre les lignes 10 et 6

Un assesseur, face à la ligne de falta n° 4 (pour le but), puis il se déplace au plus près du frontis

Un assesseur, face à la ligne de but. Dès le but effectué, il se placera près du mur du fond (mur d'errebot) pour surveiller la ligne séparant la cancha de la contre-cancha.

A cesta punta, de quelle façon doit se faire obligatoirement le but ? (Art.422 + 432.5)

Après le rebond, la pelote doit être lancée contre le mur de face, soit directement, soit après avoir touché le mur de gauche.

Elle doit nécessairement rebondir entre les lignes falta (cuadro No 4) et pasa (cuadro No 7).

Il faut buter "limpio" c'est-à-dire sans garder la pelote dans le chistera.

A cesta punta, le but du revers est-il autorisé ? (Art. 432.5)

Non.

Quelle faute est dénommée "pumpa" ? (Art.432.5)

Il y a faute ou "pumpa" lorsque, lors de la réception, la pelote rebondit dans le chistera au-delà des côtes latérales ou de la poche de rétention ou berceau, donc point perdu pour l'auteur de celui-ci.

Quelle faute est dénommée "atxiki" ? (Art.432.5)

Il y a faute ou "atxiki" lorsque la pelote est gardée trop longtemps dans le chistéra et lorsque la réception et le renvoi ne se font pas dans "le même mouvement" (la décision est laissée à l'appréciation de l'arbitre). Donc point perdu pour l'auteur de celui-ci.

A cesta punta, quelle est la conséquence pour le joueur qui a réalisé un renvoi avec trop de pas d'élan ? (Art. 432.5)

Si l'arbitre principal estime que le joueur a pris trop de pas d'élan, il le sanctionnera par la perte du point.

51. REGLES S'APPLIQUANT A UNE SITUATION DE JEU EN JAÏ ALAÏ OPPOSANT LE CAMP ROUGE AU CAMP BLANC

Au but, la pelote frappée par un joueur du camp rouge de retour du mur de face, rebondit sur la cancha, avant ou sur la ligne de falta. A qui revient le point ? (Art.422)

Point au camp blanc.

A la première tentative d'un but, la pelote frappée par un joueur du camp rouge de retour du mur de face, rebondit sur la cancha sur ou après la ligne de pasa. Quelle décision est prise ? (Art.422)

Il y a demi-faute pour le camp rouge et le joueur à droit à un deuxième but.

A la deuxième tentative d'un but, la pelote frappée par un joueur du camp rouge de retour du mur de face, rebondit sur la cancha sur ou après la ligne du pasa. A qui revient le point ? Pourquoi ? (Art.422)

Point au camp blanc. Le buteur a fait 2 ½ fautes consécutives.

La pelote frappée par un joueur du camp rouge, de retour du mur de face, avant le rebond sur la cancha, touche la raie horizontale supérieure du mur de gauche ou du mur du fond. A qui revient le point ? Pourquoi ? (Art.422)

Point au camp blanc. La pelote n'a pas fait de rebond sur la cancha.

Lors d'un échange, la pelote frappée par un joueur du camp rouge touche directement le mur du fond (fait un "paret"), l'avant du camp blanc est débordé, il ne prend pas la pelote dans le gant, mais il la renvoie à "bon" avec le dos du chistéra. Que décide l'arbitre principal ? (Art.432.5)

Le point continue

La pelote frappée par un joueur du camp rouge, de retour du mur de face, après un rebond sur la cancha, touche la raie horizontale supérieure du mur de gauche ou du mur du fond. A qui revient le point ? Pourquoi ? (Art.422)

Point au camp rouge. La pelote ayant fait un rebond sur la cancha, le camp blanc aurait dû frapper la pelote avant qu'elle ne touche la raie horizontale supérieure.

La pelote frappée par un joueur du camp rouge, de retour du mur de face, de volée, touche la raie verticale du mur du fond. A qui revient le point ? Pourquoi ? (Art.422)

Point au camp blanc. La pelote n'a pas fait de rebond sur la cancha.

La pelote frappée par un joueur du camp rouge, de retour du mur de face, après un rebond sur la cancha, touche la raie verticale du mur du fond. À qui revient le point ? Pourquoi ? (Art.422)

Point au camp rouge. La pelote ayant fait un rebond sur la cancha, le camp blanc aurait dû frapper la pelote avant qu'elle ne touche la raie verticale.

La pelote frappée par un joueur du camp rouge, de retour du mur de face, après avoir effectué un rebond sur la cancha, frappe le mur du fond, à gauche de la raie verticale. A qui revient le point ? Pourquoi ? (Art.422)

Point au camp rouge. La pelote ayant fait un rebond sur la cancha, le camp blanc aurait dû frapper la pelote avant qu'elle ne touche le mur du fond.

La pelote frappée par un joueur du camp rouge, suite à un "deux murs" ou à une attaque à droite, après un rebond sur la cancha, se dirige vers le filet protecteur. Un joueur du camp blanc la renvoie avant que lui ou son instrument soit en contact avec ce filet. Quelle décision est prise ? (Art.432.5)

Le point continue.

La pelote frappée par un joueur du camp rouge, suite à un "deux murs" ou à une attaque à droite, après un rebond sur la cancha, touche le filet protecteur, puis est renvoyée par un joueur du camp blanc. A qui revient le point ? Pourquoi ? (Art.432.5)

Point au camp rouge. La pelote ayant fait un rebond sur la cancha, le camp blanc aurait dû frapper la pelote avant qu'elle ne touche le filet de protection.

La pelote frappée par un joueur du camp rouge, suite à un "deux murs" ou à une attaque à droite, après un rebond sur la cancha, se dirige vers le filet protecteur. Un joueur du camp blanc la renvoie, après que lui ou son instrument ait eu un contact avec ce filet. Quelle décision est prise ? (Art.432.5)

Lorsque le filet protecteur a été volontairement déplacé par le joueur du camp blanc, le point est acquis au camp rouge.

Dans le cas contraire, le point continue.

CHAPITRE VI

REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION

MODALITE : "FRONTBALL"

60. FRONTBALL

A quelle modalité s'apparente la modalité du Frontball ? (Art. 11.1)

La modalité de Frontball est une installation spécifique dont les caractéristiques rappellent celles du fronton place libre.

Quelle est la spécialité pratiquée dans la modalité du Frontball ? (Art. 11.2)

Dans les installations de Frontball on joue exclusivement à la spécialité du même nom.

Quelles règles administratives sont appliquées pour les compétitions de Frontball ? (Art. 11.2)

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)

Quelle que soit la catégorie, une féminine peut-elle participer à une compétition masculine ? (Art. 11.2)

Non

A quelle hauteur se situe la raie horizontale inférieure fixée sur le mur de jeu ? (Art. 11.1)

0,55m (niveau supérieur)

De combien de joueurs les camps sont-ils composés ? (Art. 11.2)

Un joueur uniquement, aussi bien dans la catégorie masculine que féminine.

Combien d'arbitres les parties de Frontball sont-elles arbitrées ? (Art. 11.2)

2

Suivant leur grade où se placent ils sur l'aire de jeu ? (Art. 11.2)

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.

Combien de pelotes et de quel type chaque camp doit-il présenter au délégué sportif ou à l'arbitre principal avant la partie ? (Art.11.3.1) :

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.

En cours de partie, qui a la possibilité de changer de pelote ? (Art.11.3.1)

Seul, 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

En cours de partie, qui a la possibilité d'examiner et de retirer une pelote mise en jeu ? A la demande de qui ? (Art.11.3.1)

À 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.

Si, en cours d'échanges, la pelote s'avérait inutilisable, la partie sera arrêtée par l'arbitre principal, elle reprendra avec une nouvelle pelote.

Il ne tiendra pas compte des demandes des entraîneurs ou des spectateurs.

Quelle est la tenue d'un joueur masculin et féminine ? (Art. 11.2)

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

Pour le deuxième nommé : Maillot Type 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.

Chaussures de sport

Short ou bermuda pour les hommes.

Jupe ou robe pour les femmes.

Sous quelles conditions, l'utilisation d'un gant de protection est-il autorisé ? (Art.11.3.4)

Le joueur, s'il le 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.

L'usage d'une matière et/ou d'une épaisseur permettant une augmentation de la puissance lors de la frappe de la pelote est interdite.

Le port de lunettes de protection est-il obligatoire ? (Art.11.3.4)

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

Comment est considéré un joueur se présentant 10 mn après la date et l'heure prévue de la rencontre ? (Art.11.5.4)

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,

Dans la situation précédente que doit faire le joueur présent sur l'aire de jeu ? (Art.11.5.4)

Le joueur en place devant attendre la décision du délégué ou de l'arbitre principal avant de quitter l'installation

Hormis le but, à quelle spécialité traditionnelle de la pelote, les règles de jeu du Frontball font-elles références ?

Les règles de jeu du Frontball sont identiques à celles de la main nue place libre.

Quelle est la durée maximale de la période d'échauffement ? (Art.11.5.4)

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.

Sous quel format se déroulent les parties de Frontball ? (Art.11.5.3)

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

Pour les catégories M22 et seniors, de quelle zone de l'aire de jeu s'effectue le but ? (Art.11.5.6)

D'une zone spécifique d'engagement dite "zone de but", qui est délimitée dans la partie postérieure extérieure de la "cancha".

Pour les catégories M22 et seniors, comment s'effectue le but ? (Art.11.5.6)

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).

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) à l'intérieur de la zone 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.

Pour les catégories M22 et seniors, au moment du but, quelles sont les obligations de l'adversaire du buteur ? (Art.11.5.6)

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.

Pendant la partie où se place l'unique entraîneur de chaque joueur ? (Art.11.12)

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

Pendant la partie, qui et quand peut demander un "tiempo" ? (Art.11.9)

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.

Pendant la partie, qui et quand peut demander un "tiempo" ? (Art.11.9)

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.

Suite à une blessure, combien de temps possède le joueur pour déterminer la poursuite ou l'arrêt de la partie ? (Art.11.10.2)

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.

CHAPITRE VII

REGLES SPORTIVES SPECIFIQUES

MODALITE : "LE REBOT"

70. FRONTON PLACE LIBRE – LE REBOT

A quelle hauteur se situe la raie horizontale inférieure fixée sur le mur de jeu ?

0,80 m (niveau supérieur).

Quelles sont les spécialités pratiquées sur un fronton place libre ?

Main nue,
Instruments : la paleta gomme pleine, la pala,
Gant : le grand chistera et le chistera joko garbi,
Le rebot.

Quelle est la forme d'une place de rebot ? (Art. 430.0)

Une place de rebot a une forme rectangulaire.
Sa longueur est d'environ 100 mètres pour les seniors et les juniors, 90 mètres pour les cadets.
Sa largeur est de 16 mètres minimums.
Cette longueur peut être réduite si la place est limitée, au fond, par un mur suffisamment élevé.

A quelle distance du mur de rebot se trouve la ligne de séparation des 2 camps ? (Art. 430.0)

La ligne de séparation des deux camps, "pasamarra" ou "paso", est tracée à une distance de 32 mètres du mur de rebot pour les seniors et les juniors, de 30 mètres pour les cadets.

Où se place le butoir ? (Art. 430.0)

Le butoir est placé au milieu de cette ligne de séparation, mais son pied arrière doit reposer sur le terrain du camp buteur.

Quelles sont les dimensions du carré ? (Art. 430.0)

Le carré (harrizabal) doit mesurer 6,50m à 7m de large sur 5m à 5,50m de profondeur.
La limite du carré parallèle au mur de rebot prolongé aux limites latérales donne la ligne du "barne".

Comment sont considérées les limites ou raies latérales ? (Art. 430.0)

Les limites ou raies latérales sont hors du jeu (falta).
Une pelote heurtant une de ces limites en saillie et renvoyée à l'intérieur du jeu est fausse ou "chasse".

71. JUGES

Pour les compétitions seniors, par combien de juges-arbitres les parties sont-elles arbitrées ? (Art. 411.1)

Au rebot : 7 juges dont un juge-arbitre principal.

Au rebot quelle est leur place ? (Art. 411.1)

L'arbitre principal, placé du côté du camp du mur,
Trois juges au fond,
Deux juges au niveau du "pasa marra",
Deux au niveau du "barne" au moment du but.

Lorsque les juges font partie de sociétés se rencontrant, un juge de la société A se place face à un juge de la société B, aux niveaux du "barne", de la séparation ("pasa marra") et du fond. Pendant les échanges, un juge du "barne" peut se déplacer vers la ligne de séparation ("pasa marra") pour épauler les deux juges s'y trouvant.

Au rebot comment interviennent les juges ? (Art. 411.1)

Le ou les juges n'interviennent pas d'office mais uniquement sur réclamation d'un ou plusieurs joueurs en présence. Toutefois, dans les compétitions des catégories d'âge les plus jeunes (poussins, benjamins, minimes), il est admis que le ou les juge(s) puisse(nt) intervenir de lui-même ou d'eux-mêmes.

Au rebot qui peut demander l'intervention des juges ? (Art. 411.1)

Seuls les joueurs en présence ont qualité pour demander l'intervention des juges.

Au rebot que doit faire un joueur qui a demandé l'intervention des juges ? (Art. 411.1)

Un joueur qui a demandé l'intervention des juges ne doit pas, pour autant, s'arrêter de jouer. S'il le fait, c'est au risque, pour lui, de perdre le point au cas où sa demande ne serait pas jugée fondée.

Que peuvent décider les juges ? (Art. 411.1)

Les juges peuvent rejeter toute réclamation qui leur apparaîtra, soit trop tardive, soit suggérée par des tiers.

Que se passe-t-il en cas de contestation ? (Art. 411.1)

S'ils sont plusieurs, en cas de contestation, les juges attendent la fin du point, puis s'assemblent au centre de la place (béret à la main) et délibèrent à voix basse sous la responsabilité du juge-arbitre principal. Nul ne doit s'approcher d'eux. Les juges tranchent à la majorité des voix sauf dans les cas de litige de lignes ou le(s) juge(s) le(s) mieux placé(s) prend ou prennent la décision.

Quel doit être le comportement des juges sur la cancha ? (Art. 411.1)

Les juges, quel que soit leur nombre, s'abstiennent rigoureusement de discuter en cours de partie, soit avec les joueurs, soit avec le public, au sujet d'un point litigieux et même de justifier, motiver ou commenter leur décision (en montrant par exemple aux joueurs ou au public le point où la pelote a rebondi). Les juges doivent observer le secret de leurs délibérations. Les décisions du ou des juges sont, sur les questions de fait, absolument sans appel.

De combien de joueurs les camps sont-ils composés ? (Art. 430.0)

Au rebot : 5 dans chaque camp.

Les joueurs sont-ils interchangeables ? (Art. 430.0)

Oui.

Quelle est la composition de chaque camp ? (Art. 430.0)

- 3 joueurs avec un instrument (chistera ou gant de pasaka) ;
- 1 cordier avec un chistera ou un gant de pasaka ;
- 1 buteur avec un chistera ou un gant de pasaka.

En combien de jeu se déroule une partie ? (Art. 430.0)

13 jeux.

Comment appelle-t-on les camps ?

Le camp "buteur" ou camp du fond.

Le camp "refileur" ou camp du mur.

Comment sont comptés les points ? (Art. 430.0)

Le jeu se compose de points ou "kintze" que l'on compte de la manière suivante :

15 à rien	Kintze-nada
15 partout	Kintze-bana ou kintze-bedera
15 à 30	Kintze-trente
30 partout	Ados
40 à 30	Quarente-trente ou quante-trente.

Si à ce moment, le camp qui a quarante fait encore le point, il gagne le jeu.

Que se passe-t-il lorsque les deux équipes arrivent à 40 ? (Art. 430.0)

L'égalité est proclamée ("ados") et les deux équipes sont mises à égalité à 30 partout.

Le jeu continu ainsi jusqu'à ce que l'un des camps ait marqué deux points consécutifs.

Quelles sont les caractéristiques des pelotes du rebot ? (Art. 430.0)

Les pelotes, conformes au modèle consacré par l'usage, seront généralement de couleurs noires, moins vives que celles destinées au jeu de blaid, mais un peu plus grosses, leur diamètre étant d'environ 6 cm.

Elles pèseront de 125 à 130 grammes (soit environ 4 onces, l'once étant évaluée à 31,25 g) dont 20 grammes de gomme ; leurs coutures seront intérieures.

Pour les cadets, les pelotes pèseront 115 grammes environ.

Avant chaque but, les pelotes seront essuyées par une personne spécialement préposée à cet effet.

Qui peut décider de retirer une pelote ? (Art. 430.0)

Le juge-arbitre principal décidera, après réclamation d'un joueur, si une pelote doit ou non être retirée du jeu.

Au cours d'échanges, la pelote se détériore. Que doit faire le juge-arbitre principal ? (Art. 442)

Arrêter le point.

Qu'est-ce qu'un atxiki ?

Toute pelote réceptionnée, à la volée ou au premier rebond, dans un chistera (ou avec un gant de pasaka), doit être renvoyée immédiatement, si la pelote est conservée trop longtemps dans l'instrument, avant d'être renvoyée, il y a "atxiki", donc point perdu pour l'auteur de celui-ci.

L'atxiki est-il autorisé ? (Art. 430.0)

L'atxiki est absolument interdit.

Conformément à l'esprit du jeu, l'usage du revers ne pourra être qu'exceptionnel.

Une pelote arrêtée ou frappée de la main ou d'une partie du corps est bonne à condition, bien entendu, que la pelote ne soit touchée qu'une fois et donc qu'il n'y ait pas "berjes".

Dans quelles conditions les équipes changent-elles de camp ?

- Lorsqu'il y a une chasse "arraya" et que l'une des deux équipes marque 40 ;
- Lorsqu'il y a deux chasses "arrayas" dans le même jeu.

72. LE BUT

De quelle manière doit se faire le but ? (Art. 430.0)

La mise en jeu ou but se fait à main nue.

Le buteur doit faire rebondir la pelote sur le butoir et la frapper avec la même main.

La pelote doit rebondir dans le carré (harrizabal), soit directement (errebot), soit après avoir touché le mur de rebot (paret).

Le but "a pugno" est-il autorisé ?

Non.

Au moment où il engage, combien de pelotes un buteur peut-il avoir dans ses mains ?

Une seule. Les autres doivent être déposées à l'emplacement prévu du butoir.

Où doit se trouver le gant du buteur au moment où il engage ? (Art. 430.0)

Il doit être placé en arrière de la raie du "pasa marra" ou tenu dans la main libre du buteur.

Le gant du buteur est placé devant la raie du "pasa marra" au moment de l'engagement. Un adversaire demande l'avis du juge. Quelle décision doit être prise ?

Le point (kintze) est acquis au camp du mur.

La pelote lancée par le buteur ne rebondit pas dans le carré. A qui est acquis le point ?

Au camp du mur.

La pelote lancée par le buteur rebondit sur une des lignes du carré. A qui est acquis le point ?

Au camp du mur.

La pelote lancée par le buteur frappe, directement ou après le mur, touche un joueur du camp du mur. Quelle décision doit prendre les juges ?

Il y a chasse "arraya" à la ligne du "barne", quel que soit l'emplacement du joueur touché.

La pelote lancée par le buteur, dans le carré, est renvoyée au deuxième rebond par un joueur du camp du mur. Quelle décision doit prendre les juges ?

Il y a chasse "arraya" à la ligne du "barne".

La pelote lancée par le buteur, dans le carré, n'est pas touchée par un joueur du camp du mur. Quelle décision doit prendre les juges ?

Il y a chasse "arraya" à la ligne du "barne".

La pelote lancée par le buteur, dans le carré, fait "pik". Quelle décision doit prendre les juges ?

Il y a chasse "arraya" à la ligne du "barne".

73. LE BUTOIR

De quel camp le butoir fait-il partie ?

Il fait partie du camp du fond.

Que se passe-t-il lorsque le butoir est déplacé eu cour du jeu ? (Art. 430.0)

Si, pour une cause quelconque, le butoir venait à être déplacé au cours du jeu, on admet néanmoins que les pelotes qui le touchent, sont jugées comme s'il avait conservé sa position normale.

Une pelote lancée par un joueur du camp du mur touche le butoir, passe dans le camp du fond et y rebondit. Quelle décision doit prendre les juges ?

Le point est acquis par le camp du mur.

Une pelote lancée par un joueur du camp du mur touche le butoir, à la volée, passe dans le camp du fond et est reprise de volée par un joueur du camp du fond. Quelle décision doit prendre les juges ?

Le jeu continue.

Une pelote lancée par un joueur du camp du mur touche le butoir et revient dans le camp du mur. Quelle décision doit prendre les juges ?

Le point est acquis au camp du mur, sauf si la pelote est reprise de volée.

Une pelote lancée par un joueur du camp du mur touche le butoir et revient dans le camp du fond. Quelle décision doit prendre les juges ?

Le point est acquis par le camp du mur.

Une pelote lancée par un joueur du camp du fond touche le butoir, passe dans le barne. Quelle décision doit prendre les juges ?

Le point est acquis par le camp du fond.

Une pelote lancée par un joueur du camp du fond touche le butoir, passe dans le camp du mur et s'arrête ou est arrêtée avant le barne. Quelle décision doit prendre les juges ?

Il y a chasse "arraya" pour le camp du fond, à l'endroit où s'arrête la pelote ou où elle est arrêtée (voir la position des pieds).

Une pelote lancée par un joueur du camp du fond heurte le butoir et tombe en dehors des limites latérales du camp du mur, après avoir ou non touché terre, soit dans le camp du fond soit dans le camp du mur. Quelle décision doit prendre les juges ?

Il y a chasse "arraya" à l'endroit où sort la pelote.

Pour une cause quelconque, en cours de jeu, le butoir a été déplacé. Comment doivent être jugées les pelotes qui le toucheraient ?

Elles doivent être jugées comme si le butoir conservait sa position initiale.

Note : pour une cause quelconque, en cours de jeu, toute pelote tombée du butoir se trouvant dans l'aire de jeu est considérée comme "lur" "assimilée à l'aire de jeu". Définition : "lur" = fait partie de

74. BERJES

Qu'est-ce qu'un "berjes" ? (Art. 430.0)

Il y a "berjes" quand la pelote est touchée deux fois par un joueur ou successivement par deux partenaires, tant que la pelote est jouable.

Un berjes est commis dans le camp du mur entre le "barne" et le "pasa marra". Quelle décision doit prendre les juges ? (Art. 430.0)

Il y a chasse "arraya" au point où a eu lieu le "berjes".

75. LE JEU

751. PELOTE LANCEE DU CAMP DU MUR

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du mur sort, de volée des limites du fronton. Quelle décision doit prendre les juges ?

Le point est acquis par le camp du fond.

Au cours d'échanges, la pelote lancée ou touchée par un joueur du camp du mur, sort entre le "barne" et le "pasa marra", après avoir effectué un ou plus d'un rebond dans le camp du mur. Quelle décision doit prendre les juges ?

Il y a chasse "arraya" à l'endroit où sort la pelote.

Au cours d'échanges, la pelote touchée par un joueur du camp du mur, rentre dans la zone du "barne". Quelle décision doit prendre les juges ?

Le point est acquis au camp du fond.

Au cours d'échanges, la pelote lancée ou touchée par un joueur du camp du mur, s'arrête ou est arrêtée entre les lignes du "barne" et du "pasa marra". Quelle décision doit prendre les juges ?

Il y a chasse "arraya" à l'endroit où elle s'arrête ou où elle est arrêtée (voir la position des pieds).

Au cours d'échanges, la pelote, lancée par un joueur du camp du mur placé dans le barne, s'arrête ou est arrêtée après plus d'un rebond, avant qu'elle ne sorte de la zone du "barne". Quelle décision doit prendre les juges ?

Le point est acquis au camp du fond.

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du mur, est touchée, de volée ou au premier rebond, par un adversaire placé dans le camp du mur, et elle rentre dans le barne. Quelle décision doit prendre les juges ?

Le point est acquis au camp du fond.

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du mur, est touchée, de volée ou au premier rebond, par un adversaire placé dans le camp du mur. Elle s'arrête ou est arrêtée ou sort, après avoir effectué un ou plusieurs rebonds, avant la ligne du barne. Quelle décision doit prendre les juges ?

Il y a chasse "arraya" à l'endroit où elle s'arrête ou à l'endroit où elle sort ou où elle est arrêtée (voir la position des pieds).

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du mur est arrêtée après plus d'un rebond, par un adversaire placé dans le camp du mur. Quelle décision doit prendre les juges ?

Il y a chasse "arraya" à l'endroit où elle a été arrêtée (voir la position des pieds).

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du mur est touchée, de volée ou au premier rebond, par un adversaire placé dans le camp du mur, puis sort, sans toucher terre, des limites du fronton. Quelle décision doit prendre les juges ?

Le point est acquis au camp du mur.

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du mur, est touchée, de volée ou au premier rebond, par un adversaire placé dans le camp du fond puis rentre dans le "barne". Quelle décision doit prendre les juges ?

Le point est acquis au camp du fond.

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du mur, est touchée, de volée ou au premier rebond, par un adversaire placé dans le camp du fond. Elle s'arrête ou est arrêtée ou sort entre le "pasa marra" et le "barne". Quelle décision doit prendre les juges ?

Il y a chasse "arraya" à l'endroit où elle s'arrête ou à l'endroit où elle sort ou où elle est arrêtée (voir la position des pieds).

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du mur, est arrêtée, après plus d'un rebond, par un adversaire placé dans le camp du fond. Quelle décision doit prendre les juges ?

Le point est acquis au camp du mur.

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du mur touche un partenaire placé dans le camp du mur, entre le "barne" et le "pasa marra". Quelle décision doit prendre les juges ?

Il y a chasse "arraya" à l'endroit où le partenaire a été touché.

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du mur touche un partenaire placé dans la zone du "barne". Quelle décision doit prendre les juges ?

Le point est acquis au camp du fond.

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du mur touche un partenaire placé dans le camp du fond. Quelle décision doit prendre les juges ?

Le point est acquis au camp du fond.

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du mur touche de volée ou après un rebond, un partenaire placé dans le camp du fond puis revient dans le camp du mur. Quelle décision doit prendre les juges ?

Le point est acquis au camp du fond.

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du mur touche, après plus d'un rebond, un partenaire placé dans le camp du fond puis revient dans le camp du mur. Quelle décision doit prendre les juges ?

Le point est acquis au camp du mur.

Note : la position des pieds n'est à considérer qu'à partir du moment où la pelote a fait plus d'un rebond.

752. PELOTE LANCEE DU CAMP DU FOND

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du fond sort de volée des limites du front. Quelle décision doit prendre les juges ?

Le point est acquis au camp du mur.

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du fond n'atteint pas la ligne du pasa marra. Quelle décision doit prendre les juges ?

Le point est acquis au camp du mur.

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du fond est arrêtée par un adversaire placé dans le camp du fond. Quelle décision doit prendre les juges ?

Le point est acquis au camp du mur.

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du fond s'arrête ou est arrêtée ou sort après plus d'un rebond, entre les lignes du "pasa marra" et du "barne". Quelle décision doit prendre les juges ?

Il y a chasse "arraya" à l'endroit où s'arrête la pelote ou où elle est arrêtée ou à l'endroit où elle sort.

Au cours d'échanges, la pelote, lancée par un joueur du camp du fond est touchée, soit de volée, soit après un rebond, soit après plus d'un rebond, par un adversaire placé dans le camp du fond. Elle roule et entre dans la zone du "barne". Quelle décision doit prendre les juges ?

Le point est acquis au camp du fond.

Au cours d'échanges, la pelote, lancée par un joueur du camp du fond est touchée, soit de volée, soit après un rebond, soit après plus d'un rebond par un adversaire placé dans le camp du fond ; elle passe en roulant la ligne du "pasa marra" et s'arrête ou est arrêtée ou sort entre les lignes du pasa marra et du "barne". Quelle décision doit prendre les juges ?

Il y a chasse "arraya" à l'endroit où elle s'arrête ou où elle est arrêtée ou à l'endroit où elle sort.

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du fond est arrêtée, après plus d'un rebond, par un partenaire placé dans le camp du mur. Quelle décision doit prendre les juges ?

Il y a chasse "arraya" à l'endroit où la pelote a été arrêtée.

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du fond, est touchée, après plus d'un rebond, par un partenaire placé dans le camp du mur, puis sort entre les lignes du "pasa marra" et du "barne". Quelle décision doit prendre les juges ?

Il y a chasse "arraya".

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du fond, est touchée, après plus d'un rebond, par un partenaire placé dans le camp du mur, puis roule et pénètre dans la zone du barne. Quelle décision doit prendre les juges ?

Le point est acquis au camp du fond.

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du fond, est touchée, après plus d'un rebond, par un adversaire placé dans le camp du mur, puis sort entre les lignes du "pasa marra" et du "barne". Quelle décision doit prendre les juges ?

Il y a chasse "arraya" à l'endroit où la pelote a été touchée.

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du fond, est touchée, après plus d'un rebond, par un adversaire placé dans le camp du mur, puis roule et pénètre dans la zone du "barne". Quelle décision doit prendre les juges ?

Il y a chasse "arraya" à l'endroit où la pelote a été touchée.

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du fond, s'arrête sur la ligne du pasa marra. Quelle décision doit prendre les juges ?

Le point est acquis au camp du mur.

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du fond, n'est pas touchée dans sa trajectoire et s'arrête sur la ligne du "barne". Quelle décision doit prendre les juges ?

Il y a chasse "arraya" au niveau de la ligne du "barne".

L'évidence de ces décisions découle du fait que la ligne du "pasa marra" fait partie intégrante du camp du fond et celle du "barne" également.

CHAPITRE VIII

FONCTION DE L'ARBITRE, DU JUGE & FONCTION DU DELEGUE SPORTIF

EDITION SEPTEMBRE 2023

80.HISTORIQUE

Autrefois, il n'y avait que des juges. Ils n'intervenaient qu'à la demande des joueurs.

Cette fonction de juge liée à la notion de "plaza gizon" a été conservée pour deux spécialités : le Rebot et le Pasaka.

Dans toutes les autres spécialités, en application de la règle internationale, ce sont les arbitres qui officient. Les arbitres interviennent de leur propre chef.

81.CATEGORIES DES ARBITRES OU JUGES

Arbitre REGIONAL (par spécialité) ·
Arbitre NATIONAL (par modalité complète)
Arbitre ELITE
Arbitre INTERNATIONAL (FIPV).
Juges pour les spécialités Rebot et Pasaka
Arbitre Honoraire ou juge Honoraire

Pour être arbitre ou juge national, il faut être titulaire d'une licence association ou individuelle.

L'arbitre REGIONAL, NATIONAL ou le juge, fonctionne dans son comité ou sa ligue de rattachement ; il peut être désigné par la FFPB pour arbitrer des compétitions fédérales se déroulant sur son territoire

L'arbitre ELITE pourra être proposé pour les compétitions internationales.

L'arbitre ELITE doit être actif au niveau des compétitions fédérales pour pouvoir être proposé à l'international.

L'arbitre REGIONAL, NATIONAL ou le juge est titulaire d'une carte FFPB lui permettant d'assister gratuitement à toutes les manifestations organisées par la Fédération Française de Pelote Basque.

82.ROLE DU DELEGUE SPORTIF 84

Le rôle du délégué sportif est de veiller au bon déroulement de la rencontre conformément à la convocation et au règlement sportif en vigueur.

Son domaine d'intervention se situe avant et après la partie ; exceptionnellement pendant la partie.

Il doit contrôler les licences et relever tous les écarts.

Si nécessaire il peut émettre des réserves auprès de l'arbitre principal, du juge principal et des joueurs et doit le mentionner sur la feuille de résultats.

Lors d'un cas non prévu par le règlement, le délégué sportif est habilité à prendre une décision.

La décision finale sera prise par la commission de la spécialité ou la commission sportive générale.

83.ROLE DE L'ARBITRE, DU JUGE

Le rôle de l'arbitre, du juge, est de veiller au respect du règlement sportif.

L'arbitre, le juge, doit connaître les règles sportives générales ainsi que les règles spécifiques pour chaque spécialité.

Son domaine d'intervention se situe pendant la partie, exceptionnellement avant et après en cas d'absence du délégué sportif.

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

Il pourra se faire aider d'arbitres assesseur(s) qu'il placera aux lieux qu'il estimera les mieux appropriés. Ceux-ci n'interviennent que par le geste, les joueurs devant continuer à jouer en attendant la décision de l'arbitre principal.

L'arbitre principal est habilité à donner de sa propre autorité, les "demi-fautes", les "à refaire", les "bonnes", les "fausses" (falta erdi, berriz, ona, falta).

Lors d'un cas non prévu par le règlement, l'arbitre principal ou le juge principal est habilité à prendre une décision.

84.CONSIGNES A L'INTENTION DE L'ARBITRE, DU JUGE OU DU DELEGUE SPORTIF

Suite à la réception d'une convocation, les questions à se poser lors de la préparation.

- **Quels sont les noms des personnes qui interviennent pour assurer le déroulement normal d'une partie ?**

Délégué sportif, arbitre principal, juge principal, assesseurs.

- **Quel type de compétition ?**

Fédérale, Ligue, Comité, championnat, tournoi, etc.

- **Quelle spécialité et dans quel type d'installation ?**

- **Quel niveau ?**

Nat A, Nat B, 1^{ère} série, 2^{ème} série, etc.

- **Quelle catégorie ?**

Masculine ou Féminine, Senior, Junior, Cadet, Minime, Benjamin, Poussin.

- **Quels sont le lieu, l'adresse et le numéro de téléphone de l'installation et de son responsable ?**

- **Quelles sont la date et l'heure de début de la 1^{ère} partie ?**

- **Quelle est la tenue vestimentaire des arbitres (ou des juges) ?**

La tenue réglementaire des arbitres, des juges ou des assesseurs comporte : chemise blanche, pantalon (bleu marine ou foncé), chaussures (et éventuellement gilet) de couleur foncée. (Art. 413).

Le port du casque est obligatoire pour l'arbitre principal et les assesseurs :

- En fronton mur à gauche 36m pour les spécialités de paleta pelote de cuir, pala corta, chistera joko garbi,
- En fronton mur à gauche 54 m pour la cesta punta.
- En trinquet pour la paleta cuir et le Xare

- **Quel matériel amener ?**

Convocation

Programme des rencontres, avec le nom des clubs et des joueurs devant se rencontrer

Feuilles de résultat

Stylo

Douro, Compteur

Prévoir un réceptacle pour recueillir les pelotes (souvent fourni par le club recevant).

85. AVANT LA PARTIE

Avant la partie que doit faire le délégué sportif ?

Il doit :

- Être présent ½ heure avant l'heure fixée du début de la partie,
- Vérifier l'installation,
- Se faire connaître des joueurs (Il est le représentant officiel désigné par la fédération, la ligue ou le comité. (Art. 223),
- Demander les licences,
- Remplir la feuille de résultat.

En l'absence de délégué sportif qui joue son rôle ?

L'arbitre principal ou le juge principal.

Qui décide si le terrain est jouable ou non ?

Le délégué sportif. (Art. 443.3).

S'ils n'ont pas été désignés officiellement ou s'ils ne se présentent pas, qui nomme les arbitres ou les juges ?

Le délégué sportif. (Art. 223).

Le délégué sportif peut-il faire fonction d'arbitre ou de juge ?

Oui. (Art. 223).

S'il n'a pas été désigné comme arbitre, ou juge le délégué sportif peut-il intervenir auprès des joueurs ou des arbitres ou des juges pendant la partie ?

Non. (Art. 223).

851. VERIFICATION DE L'INSTALLATION

S'assurer que l'installation est aux normes, en fonction de la spécialité qui va y être disputée.

En trinquet : "xilo" et 1er filet (obturés ou non), tambour arrière.

En fronton mur à gauche : filet protecteur latéral.

852. VERIFICATION DES LICENCES

Vérifier que les joueurs et les licences présentées sont conformes à la programmation de la partie.

Le délégué sportif peut-il exiger une pièce d'identité avec photo ?

Oui. (Art. 223).

Comment vérifier les licences :

- **Année de validité de la licence**
Vérifier que la licence présentée est celle de l'année sportive en vigueur.
- **Apte à la pratique de la pelote basque en compétition**
Vérifier que la case OUI est cochée.

- **Nom et n° du club**

Vérifier que TOUS les joueurs d'une équipe sont licenciés dans le même club.
Lorsqu'un des joueurs est licencié dans un club différent, lui demander l'extension correspondante à la spécialité.

- **Nom et prénom des joueurs**

Vérifier que les données correspondent à la convocation.
Lorsque le nom (ou prénom) d'un joueur est différent de celui de la convocation officielle (remplaçant), sur la feuille de résultat :

- noter le nom du titulaire et le barrer,
- indiquer le nom et prénom du remplaçant,
- mentionner que la qualification du joueur remplaçant est à vérifier par la commission de la spécialité concernée.

- **Catégorie de chaque joueur**

Vérifier que les joueurs sont de la catégorie d'âge correspondante à la compétition.
Dans le cas d'un joueur de catégorie d'âge inférieure, demander le certificat de sur-classement (simple ou double).

- **Quels sont les types de sur-classement et par qui sont-ils délivrés ?**

Il existe 2 types de sur-classement :

a) Simple : qui est réalisé par :

- Un médecin du sport,
- Un médecin titulaire de la capacité en médecine et biologie du sport ou du CES de biologie et médecine du sport,
- Un médecin fédéral de ligue ou de comité,
- Un médecin généraliste.

-

b) Double : qui est réalisé par :

- Un médecin fédéral national de ligue ou de comité,
- Ou dans un centre de médecine du sport.
- Ou un médecin du sport, un médecin titulaire de la capacité en médecine et biologie du sport ou du CES de biologie et médecine du sport.

Seul le double sur-classement cadet vers senior est autorisé.

Le double sur-classement des catégories poussin, benjamin et minime est interdit.

853. VERIFICATION DES TENUES ET EQUIPEMENTS DES JOUEURS

Vérifier que les tenues des joueurs sont conformes au règlement (couleurs des polos, inscriptions, etc.).

Vérifier que les joueurs ont les protections obligatoires et homologuées suivant les spécialités : protection oculaire (avec verre non enlevé pour certains types), casque, nature et épaisseur des protections pour les mains.

Vérifier que les joueurs n'ont pas d'objet interdit sur eux Montre, Bracelet, Bague (sauf alliance).

854. VERIFICATION DES INSTRUMENTS

Vérifier que les instruments utilisés sont homologués FFPB.

Demander à chaque joueur de préparer un instrument de rechange pour une utilisation immédiate en cours de jeu.

855. PELOTES MISES EN JEU

Demander à chaque équipe de fournir les pelotes mises en jeu.

- Instruments : **3** pelotes par équipe en parfait état
- Main nue : **2** pelotes par équipe en parfait état.

Avant le début de la partie, les pelotes seront essayées par les joueurs pendant l'échauffement

Durant la rencontre, les pelotes seront gardées par l'arbitre principal, le juge principal ou un de ses assesseurs.

856. ECHAUFFEMENT

Avant le début de la rencontre prévue, les joueurs disposent de 10 mn pour s'échauffer sur la cancha, que doit faire l'arbitre principal ou le juge principal ?

Vérifier que les joueurs sont en conformité avec la tenue vestimentaire et ont les protections obligatoires

Annoncer le début de l'échauffement et gérer le temps d'échauffement

Faire essayer les pelotes prévues pour la partie.

Si un joueur est en retard pour s'échauffer, que doit faire l'arbitre principal ou le juge principal ?

Lui indiquer le temps restant des 10 mn initiales.

Pendant l'échauffement, un joueur ne porte pas les lunettes de protection ou le casque, que doit décider l'arbitre principal ?

Interdire à ce joueur de s'échauffer sur l'aire de jeu. (Art. 450.0).

En cas de refus le(s) arbitre(s) se retire et enregistre un score nul pour l'équipe fautive et le score du terme normal de la partie pour l'autre équipe en indiquant le motif dans la zone observation de la feuille de résultat. (Art. 450.0).

Au cours de l'échauffement un joueur se blesse seul ou est blessé par son partenaire ; n'ayant pas de remplaçant, la partie peut-elle se dérouler ?

Non (la partie ne peut pas commencer avec une équipe incomplète) - (Art. 224.3).

L'équipe incomplète perd cette partie mais n'est pas considérée forfait général. (Art. 224.3).

857. RETARD – ATTENTE

Un joueur ou une équipe se présente ¼ heure après la date et l'heure prévue de la rencontre, que doit décider le délégué sportif ?

Le délégué sportif notifie sur la feuille de résultat l'heure d'arrivée et les raisons du retard évoqué.

Après dialogue avec les 2 équipes le délégué sportif peut décider de faire jouer ou non la partie.

La décision finale appartient à la commission de la spécialité concernée.

Dans le cas où une équipe ne se présente pas à la date et heure prévue, que doit faire le joueur ou l'équipe adverse présente sur l'aire de jeux ?

Attendre 1 heure sur le lieu de la rencontre. (Art. 224.2).

858. POSITIONNEMENT DES ARBITRES ou DES JUGES

L'arbitre principal ou le juge principal donne les consignes à ses assesseurs et leur indique leur position durant la partie.

86. DEBUT DE LA PARTIE

Que doit faire l'arbitre principal ou le juge principal pour faire débiter la partie ?

- Arrêter l'échauffement des joueurs,
- Récupérer toutes les pelotes,
- Demander aux joueurs de prendre leur disposition avant la présentation et le début de la partie (boisson, instrument de rechange prêt à utilisation, etc.),
- Vérifier la tenue correcte des joueurs (polo dans le pantalon, etc.),
- Rappeler les consignes aux joueurs (tenue, berriz, pause, attitude, douro, début de partie immédiatement après le douro, etc.).

Que doit faire l'arbitre principal ou le juge principal lors de la présentation ?

Amener les joueurs et les assesseurs face au public (équipe 1ère nommée en première position, l'arbitre principal ou le juge principal entre les 2 équipes) et assister à la présentation.

Faire procéder au tirage au sort (lancement du douro par une personnalité ou par l'arbitre principal ou le juge principal)

Récupérer le douro ramassé par un joueur de l'équipe ayant gagné le tirage au sort.

Que doit faire l'arbitre principal ou le juge principal après le lancement du douro?

Faire démarrer la partie immédiatement (pas de sortie de l'aire de jeu des joueurs, pas de frappe de pelote, etc.),

Demander à l'équipe qui a le but de choisir la pelote, possibilité de l'essayer en la faisant bondir au sol uniquement,

Vérifier que ses assesseurs sont bien en place,

Donner l'autorisation d'engager le premier but.

87. PENDANT LA PARTIE

Qui doit annoncer les fautes ?

Seulement l'arbitre principal à voix haute et du geste.

Qui a le pouvoir de décision ?

L'arbitre principal ou le juge principal.

En cas de faute, comment interviennent les assesseurs ?

En levant le bras (pas par la parole).

En cas de litige que doit faire l'arbitre principal ou le juge principal ?

Il doit donner sa décision qui est définitive.

Il fait continuer la partie.

Comment doivent être annoncés les points ?

En donnant d'abord le score de l'équipe qui a le but.

A voix HAUTE et de façon AUDIBLE pour les joueurs et le public (attendre la fin des applaudissements).

Lors d'une partie, de quelle façon l'arbitre principal ou le juge principal indique-t-il au préposé au tableau de marque l'équipe à qui il doit ajouter le point ?

En tendant le bras vers le côté du tableau de marque correspondant à l'équipe concernée.

Qui doit vérifier l'évolution du tableau de marque et comment ?

L'arbitre principal ou le juge principal doit s'assurer que le score affiché sur le tableau de marque correspond à sa décision avant de faire continuer la partie.

L'arbitre principal ou le juge principal ou un de ses assesseurs utilisera son propre compteur manuel pour le suivi du score surtout dans le cas d'utilisation de panneau électronique qui peut être défaillant.

Lorsqu'un joueur a été involontairement gêné par l'adversaire et que les camps en présence se mettent d'accord pour demander à l'arbitre de recommencer le point (berriz), que doit décider l'arbitre principal ou le juge principal ? (Art. 410.24).

Soit il accorde le "berriz" et fait rejouer le point.

Soit il refuse le "berriz" et accorde le point à l'équipe qui vient de frapper la pelote.

Un joueur demande "berriz"/ (A refaire), que peut faire l'arbitre principal ou le juge principal ?

Soit il donne son accord immédiatement et fait rejouer le point.

Soit il annonce "JOUER" et le point doit continuer.

Remarque : même sans demande d'un joueur, l'arbitre principal peut de sa propre autorité décider un "berriz" (par exemple Art. 410.25, lorsqu'un instrument lâché a gêné l'adversaire).

Un joueur ayant demandé "berriz" arrête de jouer, le "berriz" est refusé, que doit décider l'arbitre principal ou le juge principal ?

Point perdu pour l'équipe de ce joueur et il donne également un avertissement au joueur.

Au cours d'échanges la pelote se détériore. Que décide l'arbitre principal ?

Arrêter le point - (Art. 442.0).

Que doit faire l'arbitre principal lorsqu'un des joueurs ne porte plus ses protections oculaires ou le casque homologué ? (Art. 450.0)

Lui demander de remettre ses protections.

En cas de refus l'arbitre principal (et ses assesseurs) se retire et enregistre un score nul pour l'équipe fautive.

S'il y a un fautif dans chaque équipe, il enregistre un score nul pour les deux équipes en indiquant le motif.

Nota : la partie est perdue mais non considérée comme forfait.

871. ARRET TEMPORAIRE (PAUSE)

Une équipe demande un arrêt pour faire une pause repos(tiempo), que doit faire l'arbitre principal ou le juge principal ?

- S'assurer que l'équipe n'a pas déjà pris ses 5 ou 3 sorties autorisées par le règlement pour les parties en points ou 1 sortie par manche pour les parties en manches,
- Donner son accord (ou son refus avec avis motivé),
- Annoncer la pause à l'autre équipe,
- Récupérer la pelote mise en jeu,
- Comptabiliser le nombre d'arrêt de l'équipe,
- Vérifier la durée de la pause.

Si l'équipe qui a demandé veut reprendre le jeu avant la minute réglementaire, l'autre équipe peut bénéficier du temps complet.

Les joueurs doivent rester sur la cancha ou contre-cancha, et ont interdiction de quitter l'aire de jeu

Des arrêts exceptionnels de la partie pourront être accordés seulement par l'arbitre principal ou le juge principal si celui-ci les considère comme opportuns et nécessaires. Ils ne seront pas considérés comme temps de "pause repos".

Dans ce cas, l'arbitre principal ou le juge principal a le pouvoir d'autoriser le ou les joueurs à quitter l'aire de jeu.

Si cela se produit, le joueur sera accompagné dans tous les cas, par un arbitre, un juge ou le délégué.

Que doit faire l'arbitre principal ou le juge principal à la fin du temps de pause ?

- Annoncer la reprise de la partie. (Art. 443.7),
- S'assurer que les joueurs et les assesseurs sont bien en place,
- Rappeler le score.

Lorsque le temps d'arrêt est dépassé par une équipe, que peut décider l'arbitre principal ou le juge principal ?

Reprise de la partie avec avertissement pour cette équipe ; en cas de récidive cette équipe sera pénalisée avec un retrait d'un point à la marque ; à la 3^e infraction, exclusion du joueur fautif. (Art. 443.7).

L'arbitre principal ou le juge principal peut-il décider d'augmenter le nombre d'arrêts ? (Art. 443.7)

Oui pour les parties en points dans des circonstances exceptionnelles (chaleur caniculaire, points très longs...) et à condition que chaque équipe ait utilisé ses 5 ou 3 arrêts.

Non pour les parties en manches.

Comment l'arbitre principal ou le juge principal peut-il augmenter le nombre d'arrêt ? (Art. 443.7)

En autorisant un arrêt supplémentaire par équipe.

En le reconduisant si besoin dès que les 2 équipes ont utilisé cet arrêt supplémentaire.

872. INTERRUPTION DE PARTIE

Que faire en cas de blessure d'un joueur hors cas de force majeure ?

Toute partie interrompue peut continuer.

En cas de blessure d'un joueur, hors cas de force majeure, la partie doit reprendre dans un délai de 10 mn. Une seule interruption de 10 mn par joueur blessé est autorisée.

Au bout de ces dix minutes, il y a trois possibilités :

1- Le joueur blessé revient sur la cancha pour terminer la partie.

Le score enregistré sur la feuille de résultat sera le score constaté à la fin de la partie.

2- Le ou les partenaires valides terminent la partie, le joueur blessé pouvant à tout moment (à la faveur d'un but) reprendre sa place.

Le score enregistré sur la feuille de résultat sera le score constaté à la fin de la partie.

3- Le joueur blessé (en tête-à-tête) ou l'équipe ne termine pas la partie et quitte la cancha.

Le score enregistré sera :

- Pour l'équipe valide, le nombre de points défini par catégorie et spécialité pour le terme de la partie.
- Pour le joueur défaillant ou son équipe, le nombre de points acquis au moment de la blessure.
- Dans la colonne observations décrire la raison de l'arrêt et le score au moment de l'arrêt.

L'équipe ou le joueur ne sera pas considéré comme forfait.

La partie ne doit, en aucun cas être rejouée.

873. ARRET DE LA PARTIE

Dans quel cas l'arbitre principal ou le juge principal (ou le délégué) peut-il arrêter définitivement une partie ?

Lors d'un cas de force majeure.

Lorsqu'une partie officielle commencée est arrêtée pour cas de force majeure sera-t-elle rejouée ?

Oui. (Art. 443.5). (224.60)

Quels sont les cas de force majeure ? (Art. 224.6 et 443.5)

La pluie, l'humidité, l'obscurité et l'accident pouvant survenir aux joueurs concernés sur l'itinéraire du déplacement.

La blessure d'un joueur, constituant pour lui un handicap certain, causée par l'adversaire ou due, soit à l'état inhabituel du terrain, soit à une circonstance fortuite.

L'invasion de l'aire de jeu par le public.

Le mal aux mains est-il considéré comme un cas de force majeure ?

Non. (Art. 443.5). (224.60)

Les accidents d'ordre musculaire, ceux consécutifs à une déficience de la condition physique et ceux résultant de la maladresse du joueur lui-même, sont-ils considérés comme cas de force majeure ?

Non - (art. 443.5). (224.60)

Lorsqu'une partie est arrêtée avant son terme que doit être inscrit sur la feuille de résultat ?

Le score réel des 2 équipes au moment de l'arrêt,

Les informations de la raison de l'arrêt,

Le nom de l'équipe qui avait le but.

Nota : le score qui sera retenu en application du règlement sportif appartient à la commission de la spécialité.

Comment reprend-on une partie en points arrêtée pour cas de force majeure (hors finale) ? (Art. 443.50 A)

Le nombre de points de départ de chaque équipe sera fonction du nombre de points acquis lors de l'arrêt de la partie par rapport au quota théorique à atteindre ; voir les divers cas dans le règlement sportif (art. 443.50 A) ci-dessous.

(Art. 443.51 A) pour les parties se jouant en nombre de points ou en jeux

- 15 --> quota de 10
- 20 --> quota de 13
- 22 --> quota de 15
- 25 --> quota de 17
- 30 --> quota de 20
- 35 --> quota de 25
- 40 --> quota de 30.
- 13 jeux--> quota de 9 jeux.
- Si le quota est atteint et que l'équipe qui a l'avantage subit une modification, cette équipe perd son avantage et la partie reprend avec le nombre de points de l'équipe qui était menée (sauf s'il y a eu blessure causée par l'adversaire, auquel cas l'équipe qui menait conserve l'avantage)
- Si, au moment de l'arrêt, ce quota n'était pas atteint et que l'une des équipes marquait un avantage, les points constituant celui-ci restent acquis pour la partie nouvelle à condition que l'équipe marquant l'avantage ne subisse aucune modification. La partie sera rejouée avec la différence de points (points d'avantage pour une équipe, 0 pour l'autre).
- Si le quota n'est pas atteint et que l'équipe marquant l'avantage subit une modification, la nouvelle partie recommence à 0 – 0.

Cette règle ne s'applique pas pour les finales amateurs qui seront rejouées depuis le début avec la différence des points et pour les Professionnels aussi bien en parties de classement qu'en parties éliminatoires.

Comment reprend-on une partie en manches arrêtée pour cas de force majeure (hors finale) ? (Art. 443.50 B)

Le nombre de manches de départ de chaque équipe sera fonction du nombre de manches acquis lors de l'arrêt de la partie par rapport au quota théorique à atteindre ; voir les divers cas dans le règlement sportif (art. 443.50 B) ci-dessous.

(Art. 443.51 B) Pour les parties se jouant en manches

- Le quota exigé est de 1 manche terminée (dans tous les cas, toute manche non terminée n'est pas prise en compte).
- Si le quota est atteint et que l'équipe qui a l'avantage subit une modification, cette équipe perd son avantage et la partie reprend avec le nombre de manche égal à zéro pour les 2 équipes (sauf s'il y a eu blessure causée par l'adversaire, auquel cas l'équipe qui menait conserve l'avantage)
- Si, au moment de l'arrêt, ce quota n'était pas atteint, la partie sera rejouée et recommence avec le nombre de manche égal à zéro pour les 2 équipes.

Cette règle ne s'applique pas pour les finales amateurs qui seront rejouées depuis le début.

874. ATTITUDE DU PUBLIC

Quelle attitude doit adopter l'arbitre principal ou le juge principal lorsque le public manifeste au cours d'une partie ?

L'arbitre principal ou le juge principal se présente sur l'aire de jeu et interdit le but jusqu'au retour au calme. (Art. 415).

Quelle attitude doit adopter le délégué sportif lorsqu'un spectateur se met torse nu ?

Demander à celui-ci d'avoir une tenue vestimentaire décente. (Art. 415).

875. PRESENCE SUR L'AIRE DE JEU

Combien de personnes et comment peuvent conseiller son (ses) joueur(s) durant le déroulement d'une partie ? (Art. 443.9)

Une seule personne après accord de l'arbitre principal ou du juge principal.

Cette personne peut conseiller ses joueurs uniquement entre les points sans ralentir le bon déroulement du jeu.

Dans les installations de "Mur à gauche" après accord de l'arbitre principal, à quel endroit de l'aire de jeu pourra se placer cette personne ? (Art. 443.9)

Sur la contre-cancha près du mur d'errebot.

Quelles sanctions encourt cette personne ou tout autre membre de l'association qui conseille son (ses) joueur(s) durant le déroulement d'un point ? (Art. 443.9)

L'arbitre principal ou le juge principal lui donnera un avertissement.

En cas de récidive, l'arbitre principal ou le juge principal expulsera cette personne. En cas de refus l'arbitre principal ou le juge principal arrêtera la rencontre et consignera l'incident sur la feuille de résultats.

88. FIN DE LA PARTIE

Que doit faire l'arbitre principal ou le juge principal à la fin de la partie ?

Annoncer le score final et donner le nom du club vainqueur.

Veiller au bon comportement des joueurs entre eux, envers le(s) arbitre(s), les juge(s) et le public.

Que doit faire le délégué sportif à la fin de la partie ?

Compléter la feuille de résultat

- Mentionner les scores
- Noter les renseignements, remarques, etc.
- Sous la rubrique OBSERVATIONS :
Soit écrire "RAS" soit décrire les incidents qui méritent d'être signalés.

Faire signer la feuille par un joueur de chaque équipe.

Le délégué sportif et l'arbitre principal ou le juge principal doivent également signer la feuille.

89. RECLAMATION

Si une réclamation est déposée par une équipe, elle doit être transcrite sur la feuille de résultats avant le début de la partie et un chèque d'un montant égal au tarif FFPB en cours (30 euros) doit être joint à la feuille de résultat.

En cas d'absence du règlement, la réclamation ne sera pas prise en compte.

La réclamation peut aussi être adressée à la ligue, au comité ou la FFPB, avec la somme forfaitaire, dans les 48 heures suivant la partie, avec un double à la société concernée.

CHAPITRE IX

REGLEMENTS GENERAUX

EDITION SEPTEMBRE 2023

90. REGLEMENTS GENERAUX

En pelote basque, l'année sportive est différente de l'année administrative et financière. Comment les distinguer ? (Art. 20)

L'année sportive s'étend du 1er Septembre au 31 Août suivant.

L'année administrative et financière correspond à l'année civile du 1^{er} Janvier au 31 Décembre.

Quelles sont les deux différentes catégories de joueurs de pelote ? (Art. 21)

La catégorie Amateur (la plus nombreuse).

La catégorie professionnelle.

91. CATEGORIE AMATEUR

910. STATUT DU JOUEUR AMATEUR

Quelle est la définition d'un joueur amateur de pelote basque ? (Art. 21.0)

C'est une personne pratiquant la pelote basque, en dehors de son activité professionnelle sans en tirer profit et licencié auprès de la FFPB.

Pour pouvoir pratiquer la pelote basque en compétition officielle, il faut remplir deux conditions, lesquelles ? (Art. 221.0)

Faire partie d'une association régulièrement affiliée à la fédération.

Être, détenteur d'une licence sportive autre que "dirigeant non pratiquant", auprès de la fédération pour l'année en cours,

911. LA LICENCE

Quelle est la marche à suivre pour délivrer une licence ? (Art. 221.10)

S'assurer que le postulant n'est pas déjà licencié ou que sa licence n'est pas renouvelée depuis au moins 1 an.

Établir et faire signer une demande sur l'imprimé spécial fourni par la FFPB.

Faire procéder au contrôle médical, obligatoire pour la compétition.

Combien une association doit-elle avoir au minimum de dirigeants licenciés ? (Art. 221.201)

Chaque association sportive doit avoir au moins trois dirigeants licenciés

Quelle est la classification des joueurs par tranche d'âge ? (Art. 221.203)

Les joueurs licenciés à la FFPB sont classés de la façon suivante :

- M10 (moins de 10 ans) 09 ans et moins
- M12 (moins de 12 ans) 10-11 ans (Poussins)
- M14 (moins de 14 ans) 12-13 ans (Benjamins)
- M16 (moins de 16 ans) 14-15 ans (Minimes)
- M19 (moins de 19 ans) 16-17-18 ans (Cadets)
- M22 (moins de 22 ans) 19-20-21 ans (Juniors)
- Seniors 22 ans et plus
- Vétérans 45 (45 ans et plus)
- Vétérans 50 (50 ans et plus)
- Vétérans 55 (55 ans et plus)

- Vétérans 60 (60 ans et plus).

A partir de 45 ans il est vivement conseillé de pratiquer un test à l'effort tous les 4 ou 5 ans

La base de calcul pour l'établissement des catégories est l'année de naissance du joueur.

Le changement de catégorie d'âge se fait au 1er Septembre.

Quelle est la condition pour un joueur de moins de 10 ans de pouvoir s'inscrire en compétition officielle ? (Art. 221.203)

Il doit fournir un certificat d'aptitude à la compétition délivrée par un médecin. Ce joueur ne pourra participer qu'à la compétition poussin.

Quel est le type de licence délivrée mais qui ne permet pas la pratique de la pelote en compétition ? (Art. 221.210)

La licence individuelle

Elle permet seulement la pratique hors compétition officielle.

Dans quelles circonstances un joueur peut-il solliciter auprès de son Comité ou de sa Ligue où il est licencié le jour de sa demande une extension de sa licence pour disputer une compétition officielle dans une catégorie et une spécialité donnée ? (Art. 221.3 A)

Lorsque son association sportive ou sa société sportive, en l'absence de partenaire ou d'installation, ne peut engager d'équipe dans la catégorie d'âge du joueur ou dans la catégorie supérieure et dans une spécialité donnée.

Quand doivent être déposées auprès des comités, ligues, les demandes d'extension de licence ? (Art. 221.3 B)

Elles doivent être déposées auprès des comités, des ligues d'appartenance du licencié avant le 1er Juillet, 1er octobre, 1er décembre ou 1er février de chaque saison sportive.

Une équipe peut-elle être formée de joueurs ayant obtenu une extension à partir d'associations sportives différentes ? (Art. 221.3 E)

Oui, mais uniquement si la spécialité n'est pas pratiquée dans ces associations sportives (exception prévue pour la spécialité de Rebot).

Dans quel cas une extension peut-elle être accordée exceptionnellement ? (Art. 221.3 F)

Quand la blessure d'un joueur, qui intervient entre la date des inscriptions des équipes et le dimanche précédant celle du début de la compétition entrainerait le forfait de l'équipe, une extension peut alors être accordée exceptionnellement à un joueur d'une association sportive voisine. Tout dossier incomplet déposé au comité ou à la ligue après le mardi précédent le début de la compétition sera refusé et retourné au demandeur.

Que se passe-t-il lorsqu'un joueur a obtenu une extension pour une spécialité pour une catégorie donnée ? (Art. 221.3 K)

Ce joueur ne peut jouer que dans cette spécialité et catégorie, et ne peut jouer pour une autre association sportive dans ladite spécialité (y compris dans son association sportive d'origine). Il ne peut en aucun être remplaçant dans une équipe de niveau supérieur pour l'association sportive pour laquelle il a obtenu cette extension.

Pour les catégories poussins(M12)-benjamins(M14)-minimes(M16), quelles sont les possibilités pour une extension interne à la ligue ou au comité ? (Art. 221.3 M)

- 1- Soit application du règlement fédéral aux dates définies pour les autres catégories en ne payant que les frais de dossier prévus.
- 2- Soit aux dates définies par le Comité ou la ligue sans payer les frais de dossier.

Dans tous les cas, l'imprimé d'extension en vigueur doit être cosigné par le parent du demandeur, le Président de l'association sportive du licencié et du président de la société d'accueil.

Le Comité ou la Ligue devra envoyer le résultat de sa délibération à la FFPB (en une seule expédition) au plus tard le lundi précédent la date d'engagement de la compétition définie par le Comité, la Ligue ou la FFPB

Pour les catégories poussins(M12)-benjamins(M14)-minimes(M16), quel règlement est applicable pour une demande d'extension inter-ligue ou inter-comité ? (Art. 221.3 M)

Application du règlement fédéral en vigueur (dates, frais de dossier et indemnités).

Que doit faire un joueur qui désire quitter une association sportive ? (Art. 221.4)

Il doit remplir un dossier de demande de mutation et le déposer avant le 1er décembre ou le 1er Juillet auprès de sa ligue ou de son comité où il est licencié le jour de la demande.

Après avoir obtenu une mutation, combien de temps le licencié doit-il rester dans sa nouvelle association ? (Art. 221.4 B)

Au minimum 1 an.

Quels sont les cas d'autorisation de mutation particulier où le joueur est dispensé du versement de l'indemnité de mutation ? (Art. 221.41, 221.41.2, 221.52)

Quand le joueur a changé de domicile ou de lieu de travail depuis moins d'un an par rapport à la date de la session.

Pour un joueur mineur, quand le représentant légal ou les parents ont changé de commune.

Pour un joueur mutant d'une licence individuelle à une licence sportive association.

Pour un joueur de plus de 45 ans. (Art.221.41.2)

Pour un joueur appartenant à une association dissoute ou radiée. (Art.221.52. B)

Pour un joueur dont l'association ne peut plus assurer la pratique de sa discipline sportive (Art. 221.52.C)

Quels sont les différents types de justificatifs possibles à fournir pour une demande d'exonération des indemnités de mutation ? (Art. 221.41.1)

Bulletins de salaire ou attestations de l'employeur.

Copie des justificatifs de domicile suivants : électricité ou gaz ou téléphone (fixe ou ADSL pas mobile) ou eau ou quittance de loyer.

Combien de justificatifs sont à fournir ? (Art. 221.41.1)

Deux justificatifs du même type :

Le premier à la date de la session en cours,

Le deuxième à une date de moins d'un an par rapport à la session en cours.

Que doit faire un joueur dont la licence n'a pas été renouvelée depuis moins d'un an s'il désire faire une demande de mutation ? (Art. 221.41.2)

Il doit d'abord réintégrer son association sportive pour être licencié ; après quoi il pourra faire sa demande de mutation.

Quel est le régime particulier des mutations (hors dirigeants : président, trésorier, secrétaire) lors de la création d'une nouvelle association sportive ? (Art. 221.41.3)

La mutation peut être accordée d'office (sous réserve d'accord du président de l'association sportive quittée et du comité ou de la ligue d'origine concernée) durant la première année de fonctionnement sans payer ni les frais de dossier ni les indemnités. En cas d'avis défavorable de l'association quittée, application des frais de dossier et des indemnités en vigueur.

Lors de la création d'une nouvelle association sportive, quel est le régime particulier d'un licencié appartenant à une association sportive mutant comme dirigeant : président, trésorier, secrétaire dans cette nouvelle association ? (Art. 221.41.3)

Le dirigeant doit déposer au comité ou à la ligue où il est licencié une demande de mutation pour la nouvelle association sportive dans un délai d'un mois à partir de la date d'enregistrement de l'association à la FFPB sans payer ni les frais de dossier ni les indemnités.

Passé ce délai d'un mois, il sera soumis aux règles de mutation en cours.

Un étudiant majeur peut-il obtenir une mutation ou une extension pour une association sportive proche du lieu de ses études ? (Art. 221.51)

Il peut l'obtenir sans verser les indemnités, mais en acquittant seulement les frais de dossier. Cette demande peut être effectuée hors des dates officielles à condition qu'elle soit déposée avant le 1er Novembre.

Dans le cas de la fusion de deux associations sportives, que peuvent faire leurs joueurs ? (Art. 221.52 A)

Dans un délai d'un mois, à partir de la date de la fusion, ils peuvent signer une demande de mutation pour une autre association sportive.

Si cette demande faite auprès de la commission administrative de la FFPB est acceptée, le joueur devra s'acquitter des frais de dossier.

Passé ce délai, ils seront licenciés à l'association sportive issue de la fusion.

Que peut faire un joueur lors de la suppression de sa spécialité dans son association sportive ? (Art. 221.52 C)

Lorsque son association sportive ne peut plus assurer la pratique de sa discipline sportive, dans les 6 mois suivant l'arrêt de la spécialité, le joueur peut muter pour une autre association sportive pratiquant cette spécialité, en ne versant que les frais de dossier. Cette demande sera accompagnée d'une attestation de pratique fournie par l'association quittée.

La FFPB peut-elle accorder une licence à un ressortissant étranger non-membre de l'Union Européenne ? (Art. 221.53)

Elle peut l'accorder si le joueur étranger est domicilié en France et en situation régulière au regard des lois sur le séjour des étrangers.

Un citoyen européen peut-il obtenir une licence pour une association sportive sans pour cela résider en France ? (Art. 221.54)

Il peut obtenir une licence amateur.

Il pourra participer à des compétitions officielles sur le territoire français à condition qu'il ne participe pas aux compétitions officielles (fédération, provinces autonomes, ligues...), dans la même spécialité, dans son pays membre de l'Union Européenne.

Dans quelles spécialités une équipe mixte peut-elle participer à une compétition ? (Art. 221.55 et 221.56)

Pour les catégories poussins(M12)-benjamins(M14)-minimes(M16) uniquement

Dans les spécialités de gomme pleine ou de gomme creuse, les filles peuvent intégrer individuellement leur catégorie ou la catégorie inférieure pour constituer une équipe dans une compétition garçons.

Les cadettes(M16) ne sont pas concernées, elles ne peuvent pas intégrer la catégorie inférieure (minime-M14))

Dans les spécialités de pelote de cuir ou de main nue, les filles ne peuvent pas intégrer individuellement une équipe dans une compétition « Masculin ».

Pour les catégories Cadet(M16)– Junior(M19) – senior

Dans les spécialités de gomme pleine ou de gomme creuse, les féminines peuvent intégrer individuellement leur catégorie pour constituer une équipe dans une compétition garçons.

Le sur-classement d'une féminine n'est pas autorisé dans une compétition « Masculin ».

Dans les spécialités de pelote de cuir ou de main nue, les filles ne peuvent pas intégrer individuellement une équipe dans une compétition « Masculin ».

912. LES ASSOCIATIONS SPORTIVES OU SOCIETES SPORTIVES

Un dirigeant d'une association sportive peut-il être rémunéré ? (Art. 222.0)

Au sein des associations sportives, les dirigeants, les délégués, doivent être amateurs et bénévoles.

Quels sont les faits contraires à la définition et au règlement de l'amateurisme, susceptibles de faire encourir à une association sportive des sanctions de la part de la fédération ? (Art. 222.0)

- Payer un joueur, pour lui faire disputer des parties de pelote.
- Offrir une somme d'argent à un joueur pour l'inciter à quitter son association sportive et signer une demande de mutation en faveur de son association sportive.
- Verser des indemnités dépassant les dépenses réelles effectuées pour frais de voyage ou de séjour.
- Faire jouer un licencié d'une autre association sportive sans autorisation de cette dernière.
- Faire jouer un de ces membres avec ou contre des joueurs suspendus ou exclus par la fédération ou appartenant à une association non affiliée à la fédération.
- Refuser de produire les livres ou documents administratifs.
- D'interdire à leurs membres de fournir tous renseignements ou témoignages sollicités par la fédération.

Pour des parties amicales engageant des joueurs amateurs, qui pourra négocier les frais de déplacement et d'hébergement ? (Art. 222.5)

Seules les associations sportives ont qualité pour traiter les questions concernant les frais de déplacement et d'hébergement.

Que faut-il faire avant de conclure une partie de pelote avec une équipe étrangère, en France ou à l'étranger ? (Art. 222.5)

L'association sportive doit demander une autorisation écrite au comité directeur de la fédération ou à la commission d'urgence.

A quelle condition un joueur amateur peut-il participer à des rencontres non officielles ? (Art. 226.A)

A condition que l'association organisatrice de la rencontre ait obtenu l'autorisation de la commission d'urgence de la fédération.

Dans une rencontre constituée d'équipes "panachées" composées d'amateurs et de professionnels, une rémunération ou un défraiement a été prévu pour les joueurs. Comment doit s'effectuer ce versement pour un joueur amateur ? (Art. 226 B)

Ce défraiement pour un joueur amateur doit être obligatoirement versé à l'association sportive dont il dépend et non au joueur lui-même.

913.DELEGUES SPORTIFS

Dans une partie de pelote comment se nomme le représentant légal de la FFPB, de la ligue ou du comité ? (Art. 223)

Le délégué sportif.

Pourquoi son rôle est-il particulièrement important ? (Art. 223)

Parce qu'il est investi d'une mission de confiance.

Par qui sont désignés les délégués sportifs ? (Art. 223)

Par les comités, les ligues ou la fédération.

Quel est le rôle du délégué sportif avant la partie ? (Art. 223)

- Se faire connaître des associations sportives en présence ainsi que des joueurs.
- Se faire présenter les licences.
- Il peut exiger une pièce d'identité, un passeport ou le permis de conduire.
- Remplir la feuille de résultat officielle et signaler les joueurs non en règle.
- Nommer les arbitres ou juges (avec la faculté pour lui de se désigner à cette fonction) et assigner leurs postes respectifs.
- Réunir joueurs, arbitres ou juges pour leur adresser les recommandations utiles.
- Faire procéder au tirage sort du but et ordonner immédiatement le commencement de la partie en veillant que l'horaire prévu soit respecté.

Quel est le rôle du délégué sportif pendant la partie, suivant qu'il est désigné comme arbitre, juge ou non ? (Art. 223)

S'il est désigné comme arbitre, juge, il participe à leurs délibérations, en observant les règles propres à cette fonction.

S'il ne fait pas partie des arbitres, juges, il évitera rigoureusement d'intervenir auprès de ceux-ci (seuls maîtres de leurs décisions) et auprès des joueurs.

Quel est le rôle du délégué sportif après la partie ? (Art. 223)

Il consigne le résultat sur la feuille de résultat.

Il mentionne les incidents survenus et en fait le compte-rendu écrit.

Il signe et fait signer la feuille de résultat par un joueur de chaque équipe et par l'arbitre principal ou le juge principal

Immédiatement après la rencontre, si aucune remarque particulière n'a été consignée sur la feuille de résultat il adresse celle-ci au responsable de l'association sportive 1° nommée qui la gardera jusqu'à la fin de la compétition concernée. Dans le cas de remarque particulière consignée, il adressera la feuille de résultat à l'instance concernée par la partie (comité, ligue ou fédération).

Dans le cadre du règlement sportif, quelles sont les 6 prérogatives applicables par le délégué sportif ? (Art. 223)

- Désigner les arbitres ou juges s'ils n'ont pas été désignés par la commission concernée (Art. 440)
- Faire appliquer le règlement en vigueur sur la tenue vestimentaire des joueurs y compris celui relatif aux protections obligatoires pour certaines spécialités (lunettes, casque) (Art.412.0), pansements main nue (Art.442.0)
- Imposer le choix des pelotes si les 2 camps en présence ne se mettent pas d'accord sur celui-ci. (Art. 442)
- Décider si le terrain de jeu est praticable ou non. (Art. 443.3)
En cas d'absence du délégué et de l'arbitre principal, pour cas de force majeure, aucune des deux équipes ne peut imposer à l'autre équipe de jouer la partie
- Faire appliquer le règlement sur l'interruption ou la reprise d'une partie pour cas de "force majeure" (Art. 443.50)
- Imposer le temps d'échauffement avant la partie. (Art. 443.6).

914. BLESSURES – FORFAITS – RECLAMATIONS – SANCTIONS

Quelle décision doit prendre le délégué sportif lorsqu'un joueur se blesse tout seul ou est blessé par un partenaire à l'échauffement ? (Art. 224.31)

- En l'absence de remplaçant, la partie ne peut pas commencer avec une équipe incomplète.
- Le règlement des cas "circonstances exceptionnelles" (Art.224-00) sera alors appliquée à l'équipe incomplète.

Quelle décision doit prendre le délégué sportif lorsqu'un joueur est blessé par un adversaire à l'échauffement ? (Art. 224.31)

- En l'absence de remplaçant, le règlement prévu pour le cas "de blessure en cours de partie" (Art.224.32.0) sera alors appliqué.

Que se passe-t-il lorsqu'un joueur se blesse en cours de partie ? (Art. 224.32)

Toute partie interrompue pour cause de blessure peut continuer.

La partie doit reprendre dans un délai de 10 mn.

Une seule interruption de 10 mn par joueur blessé est autorisée.

En cours de partie, quelle décision doit prendre le délégué sportif, l'arbitre principal ou le juge principal lorsqu'un joueur se blesse pour un cas de force majeure (blessure causée par l'adversaire ou due à l'état inhabituel du terrain de jeu) ? (Art. 224.32.0)

A la fin de l'interruption de 10 mn, il y a deux possibilités :

- Le joueur blessé décide de continuer la partie, si la blessure l'empêche d'aller à son terme, voir paragraphe suivant.
- Le joueur blessé décide de ne pas continuer la partie, celle-ci pourra être rejouée et reprogrammée par la commission spécifique.
- Si le joueur (tête à tête) ou une des deux équipes ne peut pas rejouer la partie, cette équipe sera déclarée "défaite", elle ne sera pas considérée comme forfait. Le score enregistré sera identique au hors cas de force majeure de la blessure d'un joueur (tête à tête) ou d'une équipe qui ne termine pas la partie et quitte l'aire de jeu (voir article 224.32.1).
- La décision finale appartient à la Commission Sportive Générale.

En cours de partie quelle décision doit prendre le délégué sportif, l'arbitre principal ou le juge principal lorsqu'un joueur se blesse "Hors cas de force majeure" (claquage, mal aux mains, entorse, blessure causée par son partenaire...) ? (Art. 224.32.1)

A la fin de l'interruption de 10 mn, il y a trois possibilités :

- Le joueur blessé revient sur l'aire de jeu pour terminer la partie. Le score enregistré sur la feuille de résultat sera le score constaté à la fin de la partie.
- Le ou les partenaires valides terminent la partie, le joueur blessé pouvant à tout moment reprendre sa place au début d'un point. Le score enregistré sur la feuille de résultat sera le score constaté à la fin de la partie.
- Le joueur blessé (en tête à tête) ou l'équipe ne termine pas la partie et quitte l'aire de jeu (voir questions suivantes pour l'enregistrement du score). La partie ne doit en aucun cas être rejouée. Le joueur blessé (en tête à tête) ou l'équipe ne seront pas considérés comme forfait.

Lors d'une partie en, "points", suite à la blessure d'un joueur "Hors cas de force majeure" (claquage, mal aux mains, entorse, blessure causée par son partenaire...) et la décision du joueur en tête à tête ou de l'équipe de ne pas continuer la partie, quel score sera enregistré sur la feuille de résultat ? (art. 224.32.1)

Le score enregistré sera :

- Pour le joueur défaillant ou son équipe, le nombre de points acquis au moment de la blessure.
- Pour l'équipe valide, le nombre de points défini par catégorie et spécialité pour le terme de la partie.

Lors d'une partie en, "manches", suite à la blessure d'un joueur "Hors cas de force majeure» (claquage, mal aux mains, entorse, blessure causée par son partenaire...) et la décision du joueur en tête à tête ou de l'équipe de ne pas continuer la partie, quel score sera enregistré sur la feuille de résultats ? (Art. 224.32.1)

Le score enregistré sera :

- Blessure se produisant **dans la 1ère manche**, on enregistre,
 - Pour le joueur défaillant ou son équipe :
 - - 2 manches perdues avec pour la 1ère manche le score acquis au moment de la blessure et 0 pour le score de la 2ème manche.
 - Pour l'équipe valide :
 - - 2 manches gagnées avec le score défini par catégorie et spécialité pour les 2 premières manches.
- Blessure se produisant **dans la 2ème manche**, on enregistre :
 - Pour le joueur défaillant ou son équipe :
 - - le score réel de la 1ère manche ;
 - - le score acquis au moment de la blessure pour cette 2ème manche.
 - - si cette équipe a gagné la 1ère manche on enregistre 0 pour le score de la 3ème manche.
 - Pour l'équipe valide :
 - - le score réel de la 1ère manche
 - - le score défini par catégorie et spécialité pour cette 2ème manche
 - - si cette équipe a perdu la 1ère manche, on enregistre le score défini par catégorie et spécialité
- Blessure se produisant **dans la 3ème manche**, on enregistre :
 - Pour le joueur défaillant ou son équipe :
 - - le score réel des 2 premières manches.
 - - le score acquis au moment de la blessure pour cette 3ème manche.
 - Pour l'équipe valide :
 - - le score réel des 2 premières manches.
 - - le score défini par catégorie et spécialité pour cette 3ème manche

Quels sont les seuls cas permettant une remise de partie ? (Art.224-60)

- Les cas de force majeure

Pour une partie non jouée, existe-t-il une cause évitant un "forfait général" ? (Art.224-00)

- Oui, les cas de "circonstances exceptionnelles"

Quels sont les cas considérés comme "circonstances exceptionnelles" ? (Art.224-61)

- La blessure d'un joueur individuel ou faisant partie d'une équipe notifiée 3 jours avant la date prévue de la partie qui par manque de remplaçant dans son association sportive ne permet pas de commencer ou de poursuivre une compétition dont le calendrier aura été établi par la commission de spécialité.
- Tout événement (maladie, deuil, accident, travail, naissance, blessure) survenant au plus tôt 2 jours avant la date programmée empêchant le déroulement de celle-ci.
- La situation des catégories poussins à juniors (M12 à M22) inclus soumis à des obligations de scolarité (examens, stages lointains, voyage d'étude...) attestées par l'institution et vérifiables.

Que se passe-t-il si un joueur individuel ou une équipe déclare forfait pour "circonstances exceptionnelles" (Art.224-61) (Art.224-00) ?

- Dans tous les cas, pour le lundi suivant la date programmée de la rencontre, une pièce justificative officielle devra être déposée au siège de l'instance responsable de la compétition (pour les licenciés scolarisés, la pièce justificative sera jointe à la notification de l'événement).
- Si la pièce justificative n'est pas fournie dans les délais définis ci-dessus, le joueur individuel ou l'équipe sera considéré comme "Forfait Général"
- Durant les parties de poules, le joueur individuel ou l'équipe fautive aura partie perdue avec 0 point au classement, mais n'est pas considérée comme "forfait général" et pourra continuer la compétition.
- Durant les parties éliminatoires, le joueur individuel ou l'équipe fautive aura "partie perdue" et dans le classement général final sera classée dernière du niveau auquel s'est produit ce fait.
- Une pénalité pécuniaire sera infligée à l'association sportive d'appartenance du joueur individuel ou de l'équipe. En cas de non-paiement au début de la saison sportive suivante, l'association sportive ne pourra pas engager d'équipe dans la spécialité concernée.
- Toutefois, si ce cas se renouvelait dans cette même compétition, le joueur individuel ou l'équipe sera considéré comme "Forfait Général" (Art.224.02)

Quels sont les cas considérés comme "force majeure" ? (Art.224-60)

- La pluie ou tout autre phénomène atmosphérique
- L'humidité rendant difficile le déroulement de la partie
- L'obscurité
- L'accident de trajet pour se rendre sur les lieux de la partie
- La blessure d'un joueur causée par l'adversaire ou due à l'état inhabituel du terrain, soit une circonstance fortuite.
- Toutes circonstances empêchant l'organisation matérielle de la rencontre
- L'invasion de l'aire de jeu par les spectateurs.

Que se passe-t-il si un joueur individuel ou une équipe déclare forfait Général pour cas de "force majeure" ? (Art. 224-01)

- Si ce forfait se produit lors des phases qualificatives, les résultats des parties déjà jouées ne seront pas pris en compte, l'équipe sera classée dernière de sa poule ou avant d'éventuelles équipes déclarées forfait pour "hors cas de force majeure".
- Si ce forfait se produit lors de la phase éliminatoire, l'équipe aura "partie perdue" et sera classée dernière du niveau auquel s'est produit ce fait.
- Si dans le classement final, cette équipe se situe en position de descente en série inférieure, la commission de spécialité étudiera la possibilité d'annuler cette descente pour la saison suivante.
- Pas de pénalité pécuniaire.

Que se passe-t-il si un joueur individuel ou une équipe déclare "Forfait Général" pour "hors cas de force majeure" ou n'entrant pas dans les cas de "circonstances exceptionnelles" ? (Art. 224-02)

- Mise hors compétition immédiate.
- Les résultats des parties déjà jouées ne seront pas pris en compte et l'équipe sera classée dernière du classement final général.
- Pas de possibilité de disputer la même spécialité la saison suivante.
- Pour l'association sportive d'appartenance du joueur individuel ou de l'équipe, blâme et pénalité pécuniaire.
- En cas de non-paiement au début de la saison sportive suivante, l'association sportive ne pourra pas engager d'équipe dans la spécialité concernée.
- En cas de récidive, suspension un an pour le joueur individuel ou l'équipe fautive, suspension 3 mois pour l'association sportive et pénalité pécuniaire.

Lorsqu'une équipe déclare forfait pour une finale de compétition officielle, quelle équipe la remplacera ? (Art. 224.1)

Celle qui a été battue en ½ finale par l'équipe déclarant forfait pour la finale.

Quelle décision doit prendre le délégué sportif lorsqu'une équipe arrive incomplète pour participer à une rencontre programmée ? (Art. 224.31)

- La partie ne peut pas commencer avec une équipe incomplète.
- Si l'absence est due à un cas de "circonstances exceptionnelles", l'équipe incomplète aura "partie perdue" et n'est pas considérée comme "forfait général".
- Toutefois, si le même cas se renouvelait durant le même championnat, cette équipe sera déclarée "forfait général"
- Si l'absence est due à un cas de force majeure (accident de trajet pour se rendre sur le lieu de la rencontre), le règlement prévu pour le cas "de blessure en cours de partie" (art. 224.32.0) sera alors appliqué.

Une équipe ne se présente pas à l'heure prévue. Au bout de combien de temps est-elle considérée comme forfait ? (Art. 224.2)

Toute équipe ne se présentant pas sur le terrain au plus tard un quart d'heure après l'heure fixée, sera considérée comme forfait, sauf accident ou incident de trajet ou toute autre circonstance exceptionnelle laissée à l'appréciation de la commission sportive.

Combien de temps l'équipe présente doit-elle attendre sur le lieu de la rencontre ? (Art. 224.2)

L'équipe en place doit attendre une heure sur le lieu de la rencontre.

Une équipe complète quittant le terrain avant la fin de la rencontre peut-elle être considérée comme forfait général ? (Art. 224.4)

Oui, elle est considérée comme forfait général si elle quitte le terrain pour une raison qui ne relève pas d'un cas de force majeure.

L'association sportive à laquelle appartient une équipe quittant le terrain avant la fin de la rencontre est-elle sanctionnée ? (Art. 224.4)

Elle perd ses droits aux indemnités et ses parts sur la recette ainsi que tous ses droits aux réclamations de quelque nature qu'elles soient. En outre des sanctions pourront être infligés aux joueurs, aux dirigeants et à l'association sportive.

Lorsqu'un joueur ou une équipe a déclaré forfait, peuvent-ils disputer une partie ce même jour ou le lendemain ? (Art. 224.5)

Non. Il est formellement interdit à un joueur, à une équipe qui a déclaré forfait, de disputer toute partie ce même jour ou le lendemain.

L'exclusion d'une compétition de comité, de ligue, entraîne-t-elle l'exclusion du championnat de France ? (Art. 224.5)

Oui, la même année et dans la même spécialité.

Comment porter réclamation contre la qualification d'un joueur ? (Art. 224.7)

Toute réclamation contre la qualification d'un joueur doit être motivée et déposée avant le commencement de la partie entre les mains du délégué sportif et consignée sur la feuille de résultat.

Elle peut être aussi être adressée à l'instance responsable de la compétition dans les 48 heures au plus tard avec un double à l'association sportive concernée.

De quoi la réclamation doit-elle impérativement être accompagnée ? (Art. 224.7)

Toute réclamation doit être accompagnée d'une somme forfaitaire qui ne sera rendue que si la réclamation est reconnue fondée.

Une équipe ou un joueur ne présente pas les licences. Si l'adversaire porte réclamation, quelles sont les formalités à accomplir pour ce joueur ou cette équipe ? (Art. 224.7)

Justifier de l'identité du ou des joueurs par la présentation au délégué sportif d'une pièce officielle avec photographie.

A défaut, assurer l'identification certaine du ou des joueurs par tout autre moyen.

Ou faire signer le ou les joueurs sur la feuille de résultat, après leur avoir fait préciser leur état civil.

Adresser dans les 48 heures les licences manquantes aux instances de la compétition concernée.

Quelles sont les conséquences possibles de la non-présentation des licences ? (Art. 224.7)

Tout joueur ou toute équipe qui n'aura pas observé ces prescriptions aura "partie perdue" et des sanctions peuvent être appliquées.

En cas d'irrégularité flagrante, l'association sportive dont dépendent les joueurs peut-elle être sanctionnée ? (Art. 224.7)

Même si aucune réclamation n'a été formulée, les responsables des instances concernées par la compétition peuvent sanctionner l'association sportive, en application du règlement disciplinaire, (art. 450.0.1.2 et 451) : mise hors compétition du ou des joueurs et amende pécuniaire pour le club.

Une partie doit être rejouée pour une raison quelconque. Les équipes doivent-elles se présenter dans la même composition qu'à l'origine ? (Art. 224.8)

Oui. Si cela ne s'avère pas possible, seuls les joueurs régulièrement licenciés dans l'association à la date de la première rencontre pourront participer à cette partie.

915. ORGANISATION DES CHAMPIONNATS REGIONAUX ET DES CHAMPIONNATS DE FRANCE

Qui peut organiser des parties et des compétitions de pelote auxquelles participent des joueurs amateurs ? (Art. 225.0)

Seuls peuvent organiser ces rencontres les associations sportives, les ligues, les comités, la fédération et les structures administratives rattachées au CNOSF.

Toute dérogation à cette règle nécessitera l'autorisation de la commission d'Urgence de la fédération.

Les statuts, règlements généraux et sportifs de la fédération s'appliquent-ils aux épreuves des ligues, des comités ? (Art. 225.1)

Oui.

Quand et comment les ligues, les comités doivent-ils établir leur calendrier ? (Art. 225.1)

En début de chaque saison mais dans le cadre des calendriers établis préalablement par la commission sportive de la fédération.

Les Associations sportives qualifiées pour participer aux championnats de France peuvent-elles s'y faire représenter par n'importe quels joueurs ? (Art. 225.200)

Elles peuvent s'y faire représenter par tels joueurs de leurs choix, à condition que ces joueurs soient régulièrement licenciés auprès d'elles dans les catégories et limites d'âges requises, exception pour les compétitions à formule nominative.

Lors des engagements pour une compétition, qu'entend-on par joueurs titulaires dans une équipe ? (Art. 225.200)

Les joueurs titulaires sont ceux inscrits sur la feuille d'engagement ou dans le module "engagements" du logiciel compétitions.

Pour les championnats de France, qui a la qualité pour souscrire les engagements ? (Art. 225.201)

Les ligues ou les comités et non les associations sportives.

Dans une compétition dont le calendrier est prévu "en entente", dans quelles conditions une rencontre peut-elle se dérouler ? (Art. 225.201.0)

L'association sportive première nommée convoque son adversaire au plus tard le mercredi avant la date prévue dans le calendrier (Possibilité d'avancer la partie sous réserve de disponibilité des joueurs).

S'il y a mésentente, la partie doit se dérouler à l'heure prévue par l'association sportive première nommée le Dimanche suivant entre 10h et 18h.

Tout report de partie non prévu dans les précédentes dispositions entraînera partie perdue pour les deux équipes.

Quand le calendrier d'une compétition fixe les dates, heures et lieux, peut-il y avoir entente entre les associations sportives ? (Art. 225.201.1)

Oui, à condition d'avoir obtenu l'accord préalable de la commission sportive intéressée.

Après accord des 2 équipes concernées, la demande établie par le président ou le responsable de l'association demandeuse indiquant le lieu, la date et l'heure de la rencontre doit être parvenue par email, au plus tard le lundi précédant la date initiale prévue au calendrier au responsable de la commission sportive concernée.

Si un report de partie était constaté sans accord préalable de la commission sportive concernée, il entraînerait partie perdue avec 0 point pour les deux équipes.

Combien de formules et lesquelles sont laissées au choix de la commission sportive générale FFPB ? (Art. 225.202, 225.203, 225.204)

- Trois :
- Le championnat de France de Nationale A
 - Le championnat de France de Nationale B
 - Autres championnats de France.

A qui est réservé le championnat de France de Nationale A et quelles sont les formules utilisables ? (Art. 225.202)

Ce championnat s'adresse aux joueurs et équipes classés 1ère, 2ème, 3ème, etc. à l'issue du dernier championnat de ligue ou de comité disputé.

Formule à élimination directe ou parties qualificatives (poules).

En championnat de France de Nationale A, que se passe-t-il quand des équipes de la même association sportive se trouvent dans la même poule ? (Art. 225.202)

Elles doivent se rencontrer dans la ou les premières journées des parties de classement.

Pour le championnat de Nationale B, quelle est la formule retenue ? (Art. 225.203)

L'élimination directe sauf dérogation accordée par le bureau ou le comité directeur.

Le quota d'équipes engagées est fixé par la commission sportive de la spécialité.

Comment se font les montées et descentes pour le championnat de France Nationale B ? (Art. 225.203 et 205.225.23)

Les vainqueurs et finalistes de Nationale B donnent chacun une place à leur ligue ou comité pour le championnat de Nationale A de l'année suivante. Pour la constitution des poules, ces 2 équipes seront classées aux derniers rangs de la Nationale A

Les deux dernières équipes de Nationale A font perdre une place chacune à leur ligue ou comité pour ce même championnat l'année suivante. Pour la constitution des poules, ces 2 équipes seront classées aux premiers rangs de la Nationale B.

Comment se déroulent les autres championnats de France (Championnat de jeunes par exemple) ? (Art. 225.204)

Ils s'adressent aux meilleures équipes des championnats de ligue ou de comité suivant un quota fixé par la commission sportive générale et se déroulent suivant la formule de l'élimination directe (sauf dérogation accordée par le comité Directeur ou le bureau).

Pour la mise en place de ces championnats, la commission sportive fédérale adressera combien de temps à l'avance les demandes d'engagements à chaque ligue ou comité en indiquant la formule retenue ? (Art. 225.205.0)

Un mois et demi avant le début de la compétition.

Comment pour les championnats de France, l'élaboration des poules sont constituées par la commission sportive fédérale de la spécialité ? (Art. 225.205.1)

En fonction des quotas retenus et du classement de la saison sportive précédente suivant le processus dit en escalier.

Comment calcule-t-on le nombre de points partie à l'intérieur d'une même poule ? (Art. 225.205.2.1 et 2)

On procède comme suit : Points parties :

Victoire (V) : 3 points ; Défaite (D) : 1 point ;

Partie déclarée perdue (P) : 0 point (suite à sanction, forfait exceptionnel, blessure d'un joueur à l'échauffement (art.224.3) ;

Forfait Général (F) = résultats de l'équipe annulés.

Pour les parties en points, quel score enregistre-t-on lorsqu'une équipe est déclarée "partie perdue" ? (Art. 225.205.2.1)

Lorsqu'une équipe est déclarée "partie perdue", son score sera "zero" et pour l'équipe adverse, celui de la spécialité.

Pour les parties en points, comment se fait le classement à la fin des parties qualificatives à l'intérieur d'une même poule ? (Art. 225.205.2.1)

On procède comme suit :

Classement (en respectant l'ordre suivant) :

1 - Meilleure moyenne des points de parties (nb points partie total / nb de parties jouées)

2 - Meilleure différence-score moyenne (différence des points marqués au cours des rencontres et la somme des points encaissés) / nombre de parties jouées).

3 - En cas d'égalité entre 2 équipes (à l'issue du point 2), l'équipe ayant battu l'autre sera la mieux classée.

4 - En cas d'égalité (à l'issue du point 2) entre plusieurs équipes :

- Suivant la meilleure moyenne des points de parties dans les rencontres entre ces équipes. Celle qui aura vaincu les autres sera classée avant.

- Si encore égalité : suivant la meilleure différence-score moyenne dans les rencontres entre ces équipes.

5 – S'il y a toujours égalité, par tirage au sort.

Pour les parties en points comment se fait le classement général inter-poules ? (Art. 225.205.2.1)

Que les poules comportent le même nombre d'équipes ou pas, le classement des équipes classées au même rang sera effectué en respectant l'ordre suivant :

- 1 - La meilleure moyenne des points de parties
- 2 - La meilleure différence-score moyenne
- 3 - La meilleure différence-score globale
- 4 - En cas d'égalité complète par tirage au sort

Pour les parties en manches, quel score enregistre-t-on lorsqu'une équipe est déclarée "partie perdue" ? (Art. 225.205.2)

Lorsqu'une équipe est déclarée "partie perdue", son score sera "zero" manche gagnée avec "zéro" point marqué par manche et pour l'équipe adverse, le score sera de 2 manches gagnées avec le nombre de points de la spécialité par manche.

Pour les parties en manches, comment se fait le classement à la fin des parties qualificatives à l'intérieur d'une même poule ? (Art. 225.205.2.2)

Les équipes d'une même poule seront classées en respectant l'ordre suivant :

1. La meilleure moyenne des points de parties. (nb points partie total / nb de parties jouées)
2. La meilleure différence-manche moyenne. ((différence des manches gagnées au cours des rencontres et le nombre de manches perdues) / nombre de parties jouées)).
3. La meilleure différence-score moyenne. ((différence des points marqués au cours des rencontres et la somme des points encaissés) / nombre de parties jouées).
4. En cas d'égalité entre 2 équipes (après application des points 1, 2 et 3), celle qui aura vaincu l'autre sera classée avant
5. En cas d'égalité entre plusieurs équipes (après application des points 1, 2 et 3), suivant la meilleure moyenne du nombre de points de parties dans les rencontres entre ces équipes, celle qui aura vaincu les autres sera classée avant. - Si encore égalité suivant la meilleure différence-manche moyenne dans les rencontres entre ces équipes. - Si encore égalité suivant la meilleure différence-score moyenne dans les rencontres entre ces équipes.
6. S'il y a toujours égalité, par tirage au sort

Pour les parties en manches, comment se fait le classement général inter-poules ? (Art. 225.205.2.2)

Que les poules comportent le même nombre d'équipes ou pas, les équipes seront traitées par rang suivant celui obtenu à l'intérieur des poules. Le classement des diverses équipes classées au même rang sera effectué en respectant l'ordre suivant :

1. La meilleure moyenne de points de parties.
2. La meilleure différence-manche moyenne.
3. La meilleure différence-score moyenne.
4. La meilleure différence-manche globale.
5. La meilleure différence-score globale.
6. En cas d'égalité entre plusieurs équipes, par tirage au sort.

A l'issue d'une compétition en poule de niveau identique, comment se fait le classement général final ? (Art. 225.205.2.2)

- 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 équipes défaites en respectant l'ordre suivant :

A) Pour les parties en points :

- 1 - Le plus grand nombre de points marqués dans les défaites.
- 2 - En cas d'égalité (à l'issue du point 1), suivant le classement général inter-poules à l'issue des phases qualificatives.

B) Pour les parties en manches :

- 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 équipes non qualifiées, suivant le classement général inter-poules à l'issue des phases qualificatives.

Dans une même spécialité, pour le compte de son association sportive, combien de parties un joueur inscrit en 2ème série peut-il jouer en 1ère série, tout en conservant la possibilité de jouer dans la 2ème série où il est engagé ? (Art. 225.205.3)

Il peut jouer deux parties (uniquement pour le compte de la même équipe) en première série.

Dans une même spécialité, pour le compte de son association sportive, un joueur engagé dans une équipe de 2ème série, et ayant disputé au moins une partie avec celle-ci, peut-il jouer dans une autre équipe de 2ème série ou de 3ème série ? (Art. 225.205.3)

Il ne peut en aucun cas jouer dans une autre équipe de même niveau (2ème série) ou de niveau inférieur (3ème série).

Un joueur éliminé en championnat de ligue ou de comité, peut-il être remplaçant en championnat de France ? (Art. 225.205.3)

Il peut être remplaçant dans une autre équipe de sa société sportive.

Dans la compétition à formule nominative, combien faut-il de titulaires pour une équipe de 2, 3, 5 joueurs ? (Art. 225.205.3)

Pour une équipe de 2 joueurs, la présence de 1 titulaire licencié dans l'association sportive est obligatoire.

Pour une équipe de 3 joueurs, la présence de 2 titulaires licenciés dans l'association sportive est obligatoire.

Pour une équipe de 5 joueurs, la présence de 3 titulaires licenciés dans l'association sportive est obligatoire.

Pour les trois formules de championnat de France, si deux ou plusieurs équipes d'une même association sportive sont qualifiées, peut-on changer leur composition en effectuant des "croisements" de joueurs d'une équipe à une autre ? (Art. 225.205.3)

Non. Ces équipes doivent rester dans la composition qui a permis leur qualification dans la compétition de ligue ou de comité.

A quelle règle est soumis un joueur non inscrit dans une compétition se déroulant dans une même tranche d'âge et à des valeurs de niveaux différents (1ère, 2ème, 3ème série, Nat A, Nat B) ? (Art. 225.205.40)

Tout joueur non inscrit dans le calendrier initial et participant à une rencontre, sera considéré comme engagé dans ladite compétition et sera donc soumis aux règles de l'art. 225.205.3 (condition de participation des joueurs engagés dans un championnat).

Dans les compétitions individuelles, les remplaçants sont-ils autorisés ? (Art. 225.205.40)

Oui, Dans les mêmes conditions que pour les parties par équipes.

Comment est géré le remplacement d'un joueur au cours d'une finale ? (Art.225.205.41)

- Durant l'échauffement le remplacement d'un joueur est autorisé avant le lancement du douro pour les compétitions individuelles et par équipes suivant l'article 443.6.

- Durant la partie, pas de remplacement pour une compétition individuelle, pour les compétitions par équipes un seul remplacement autorisé au moment du but.

- Si une nouvelle blessure ou indisposition intervient après ce remplacement, il n'y aura pas de possibilité de faire entrer un joueur supplémentaire. L'équipe aura la possibilité de poursuivre la rencontre sans ce joueur.

Les remplaçants devront obligatoirement :

- être identifiés et annoncés au délégué avant le début de la rencontre et notés sur la feuille de résultats.

- être licenciés au début de la compétition dans l'association demandant ce remplacement ou être en possession d'une extension concernant la spécialité dans la catégorie de ladite compétition.

- être en tenue, aucun échauffement sur l'aire de jeu ne sera autorisé pour le joueur lors de son entrée.

Ces remplaçants lors de la finale pourront être des joueurs ayant disputé pour cette association, la compétition de cette spécialité dans la même série ou dans une série inférieure, dans la même catégorie ou dans une catégorie inférieure (certificat de sur-classement obligatoire).

Lors des finales de championnat de France seniors (à l'exception de la Nationale B), d'autres rencontres peuvent-elles avoir lieu dans la même spécialité ? (Art. 225.205.5)

Toute rencontre dans la même spécialité sera interdite dans un rayon de 50km du lieu de la finale, à l'exception des parties de fêtes patronales traditionnelles, et sauf autorisation de la commission d'urgence.

916. RENCONTRES OPPOSANT DES AMATEURS ENTRE EUX OU DES AMATEURS A DES JOUEURS CLASSES PROFESSIONNELS

Les rencontres entre Amateurs d'une part, Professionnels d'autre part, sont-elles soumises à une autorisation spéciale ? (Art. 226)

Oui.

Cette autorisation doit être demandée par qui et à qui ? (Art. 226)

Par les organisateurs titulaires de leur carte, auprès de la commission d'urgence de la FFPB.

Cette autorisation spéciale devra être sollicitée combien de temps à l'avance ? (Art. 226)

Trente jours avant la rencontre ou le tournoi.

92. CATEGORIE PROFESSIONNELS

Quelle est la définition d'un joueur professionnel de pelote basque ? (Art. 21.0 - 233)

C'est une personne qui fait profession de la pelote basque et qui est licencié dans une association sportive affiliée à la FFPB.

Il sera considéré comme professionnel dans les spécialités de Cesta Punta, Grand Chistéra et Main nue

Qui effectue le classement des joueurs Professionnels ? (Art. 21 – 231 et 233)

C'est le Comité Directeur de la FFPB (avec possibilité pour l'intéressé d'en faire lui-même la demande), sur proposition de la commission de spécialité après avis de la commission sportive générale.

Le joueur professionnel est licencié dans une association sportive.

La commission professionnelle publie la liste une fois par an.

Le joueur classé Professionnel doit-il obligatoirement participer aux compétitions officielles fédérales ? (Art. 231)

Oui, sauf cas de force majeure ou raison dûment motivée appréciée par les commissions compétentes.

S'il refuse, il ne peut, pendant la durée de la compétition concernée, participer à aucune autre compétition ou partie sous peine des sanctions prévues au règlement disciplinaire.

Un joueur professionnel peut-il participer à des compétitions amateurs ? (Art.233)

Oui sauf pour la spécialité pour laquelle il a été classé professionnel.

Comment un joueur Professionnel peut-il redevenir amateur ? (Art. 232)

- A sa demande.
- Sur avis ou sur proposition de la commission de spécialité concernée, de la commission professionnelle et sportive générale.

Le Comité Directeur de la FFPB prend alors la décision de reclassement dans l'association sportive à laquelle il est licencié.

Dans quelles conditions un joueur peut-il obtenir une licence Professionnelle ? (Art. 233)

Il doit remplir et signer un imprimé de demande de licence dans une association sportive.

Il doit avoir satisfait aux inscriptions obligatoires auprès de l'URSSAF.

A quelle condition un joueur professionnel peut-il rencontrer des professionnels ? (Art. 234)

Il doit avoir l'autorisation de la Commission d'Urgence de la fédération.

Un joueur classé Professionnel ou reclassé amateur peut-il muter ? (Art. 235)

Oui, en respectant le même règlement des mutations que les joueurs amateurs. (Imprimé de demande de mutation, dates, frais de dossier + indemnités)

Comment obtenir une licence pour un joueur professionnel étranger ? (Art. 243)

Les démarches sont les mêmes que pour un joueur français.

La licence précisera la nationalité du titulaire.

Quel organisme autorise la participation des étrangers aux compétitions officielles ? (Art. 243)

La participation des étrangers aux compétitions officielles ouvertes aux joueurs classés professionnels de pelote basque est soumise aux décisions de la commission d'urgence.

93. SPECIFICITES PARTIES ENTRE JOUEURS PROFESSIONNELS

Quelle juridiction fédérale prend en charge les professionnels ? (Art. 250)

La commission professionnelle de la FFPB dont la composition et le rôle sont fixés par les statuts et le règlement intérieur.

Les joueurs professionnels ont-ils des représentants dans la commission fédérale professionnelle ? (Art. 250)

Oui, un joueur par spécialité pratiquée dans les catégories professionnelles. Ils sont élus pour le temps de la mandature fédérale.

Qui peut organiser des parties professionnelles ou open (professionnels + amateurs) pour les joueurs professionnels et amateurs ? (Art. 251)

La commission professionnelle assure leur organisation et autorise les tournois, challenges ou trophées.

D'autres organisateurs : ils doivent pour cela posséder une carte annuelle d'organisateur délivrée par la FFPB.

Un organisateur privé doit-il payer une redevance pour organiser des parties avec la participation d'au moins 1 joueur professionnel ? (Art. 252)

Oui, si les entrées sont payantes et suivant le barème figurant dans le règlement financier.

94. RENCONTRES INTERNATIONALES

Quelles sont les modalités à accomplir pour un joueur amateur ou professionnel français qui souhaiterait rencontrer une équipe étrangère en France ? (Art. 260)

Un joueur de pelote basque amateur ou professionnel ne peut rencontrer, en France, une équipe étrangère ou des joueurs étrangers, sans autorisation du comité directeur de la fédération qui peut être représenté par sa commission d'urgence.

Quelles sont les modalités à accomplir pour un joueur amateur ou professionnel français qui souhaiterait rencontrer une équipe étrangère en pays étranger ? (Art. 260)

Un joueur de pelote basque amateur ou professionnel ne peut disputer de rencontres dans des pays étrangers sans autorisation du comité directeur de la fédération qui peut être représenté par sa commission d'urgence.

Par qui et comment sont données les autorisations de rencontres internationales ? (Art. 261)

La fédération internationale.

La demande, établie sur un imprimé spécial, doit être déposée par l'organisateur auprès de la fédération française, vingt jours au moins avant la date fixée pour la rencontre.

Les Fédérations nationales dont dépendent les joueurs pressentis pour disputer la rencontre devront donner leur accord.

Ces autorisations donnent lieu, quand il s'agit de joueurs professionnels à perception de droits dont le montant est fixé par la fédération internationale.

L'organisateur a-t-il le droit d'annoncer une rencontre sous la forme "France contre..." ou "Pays contre..." ? (Art. 262.0)

Non, sous peine de sanctions, seule la FFPB peut utiliser cette appellation.

Quelles sont les formalités administratives à remplir ? (Art. 262.1)

Après chaque partie de pelote, l'organisateur est tenu de compléter avec soin la feuille de résultats. Immédiatement après, il la transmet directement à la fédération.

Que doivent comporter les demandes d'autorisation de rencontres ? (Art. 262.2)

Pour être examinées, les demandes d'autorisation de rencontres internationales doivent, nécessairement, comporter des références relatives à la carte d'organisateur et aux licences des joueurs pressentis qui doivent être en cours de validité.

Quels sont les critères que doivent respecter les parties internationales afin d'obtenir une autorisation ? (Art. 262.2)

Elles doivent respecter les modalités, spécialités et normes établies et arrêtées par la fédération internationale de pelote basque pour les championnats du monde.

Le comité Directeur de la fédération désignera à l'avance des membres qui seront chargés de la représenter officiellement à ces parties.

CHAPITRE X

TABLEAU POINTS/DISTANCES **TABLEAU INSTRUMENTS/PELOTES** **ACTES REPREHENSIBLES** **ET SANCTIONS**

Formation Arbitres et Juges de pelote basque

Tableau POINTS + Limites de BUT (Par installation, Spécialité et Catégorie)

International

Mise à jour : 01/09/2023

Spécialité		Catégorie	Fronton Place Libre				Triquet				Mur A Gauche				Equivalences distances / n° de lignes				
NB de points			But			Limite de jeu	NB de points		But			But	NB de points		But				
			De	Dépasser	À Faute				De	Dépasser	À Faute				De	Dépasser	À Faute		
Main Nue	M12-Promesse	30		10m	20m		40	M1 M2 M3		10m		MAG 36 m		M1 M2 M3				Triquet distances / n° lignes 7,5m 1 10m 2 12,5m 3 15m 4 17,5m 5 20m 6	
	M14-Benjamin	30		11m	22.5m		40	M1 M2 M3		11m			22	M1 M2 M3	7m - L.2	7m - L.2	14m - L.6		
	M16-Minime	30		13m	25m		40	M1 M2 M3		12.5m			22	M1 M2 M3	10,5m - L.3	10,5m - L.3	21m - L.6		
	M18-Cadets	30		13m	25m		40	M1 M2 M3		15m			22	M1 M2 M3	10,5m - L.3	14m - L.4	24,5m - L.7		
	M22-Juniors/Séniors	30		15m	30m		40	M1 M2 M3		17.5m			22	M1 M2 M3	14m - L.4	14m - L.4	24,5m - L.7		
	Tête à tête						40	M1 M2 M3	30m	17.5m			22	M1 M2 M3	14m - L.4	14m - L.4	24,5m - L.7		
	Professionnel						40			17.5m									
	Professionnel Tête à tête						40		30m	17.5m									
Xare	M12-Promesse							M1 M2 M3				MAG 36 m	Remarque importante Hauteur de la raie inférieure située sur le Fronton : En mur à gauche 36m et 36-46m : 100 cm du sol En mur à gauche 50m : 60 cm du sol					Mur A Gauche 30m et 36m distances / n° lignes 3,5m 1 7m 2 10,5m 3 14m 4 17,5m 5 20m 6 23m 7 26,5m 8 30m 9 33m 10	
	M14-Benjamin						40	M1 M2 M3	12,5m	12,5m									
	M16-Minime						40	M1 M2 M3	15m	15m									
	M18-Cadets						40	M1 M2 M3	15m	17,5m									
	M22-Juniors						40	M1 M2 M3	17,5m	20m									
	Séniors						40	M1 M2 M3	20m	20m									
Pelota Cuir	M12-Promesse							M1 M2 M3				MAG 36m		M1 M2 M3				1/2 5m : quand la pelote touche le mur de gauche et le mur du fond ou lorsqu'elle arrive avant le rebond	Jail Ajail distances / n° lignes 6m 1 8m 2 12m 3 16m 4 20m 5 24m 6 28m 7 32m 8 36m 9 40m 10 44m 11 48m 12 52m 13
	M14-Benjamin						40	M1 M2 M3	15m	12,5m	30		M1 M2 M3	21m - L.6	10,5m - L.3	21m - L.6			
	M16-Minime						40	M1 M2 M3	17,5m	15m	35		M1 M2 M3	24,5m - L.7	14m - L.4	24,5m - L.7			
	M18-Cadets						40	M1 M2 M3	20m	17,5m	35		M1 M2 M3	28m - L.8	14m - L.4	24,5m - L.7			
	M22-Juniors/Séniors	40	25m	20m	45m	50m	40	M1 M2 M3	20m	20m	35		M1 M2 M3	33m	14m - L.4	24,5m - L.7			
													35	M1 M2 M3	33m	14m - L.4	24,5m - L.7		
Pelota Grosse Croix	M12-Promesse							M1 M2 M3				MAG 36m		M1 M2 M3				1/2 5m : quand la pelote touche le mur de gauche et le mur du fond ou lorsqu'elle arrive avant le rebond	Jail Ajail distances / n° lignes 6m 1 8m 2 12m 3 16m 4 20m 5 24m 6 28m 7 32m 8 36m 9 40m 10 44m 11 48m 12 52m 13
	M14-Benjamin						30	M1 M2 M3	15m	15m			M1 M2 M3	14m - L.4	14m - L.4	17,5m - L.5			
	M16-Minime						30	M1 M2 M3	15m	15m			M1 M2 M3	14m - L.4	14m - L.4	17,5m - L.5			
	M18-Cadets						30	M1 M2 M3	15m	15m			M1 M2 M3	17,5m - L.5	17,5m - L.5	17,5m - L.5			
	M22-Juniors/Séniors Grosse Croix						30	M1 M2 M3	15m	15m			M1 M2 M3	17,5m - L.5	17,5m - L.5	17,5m - L.5			
	M22-Juniors/Séniors Horraux						30	M1 M2 M3	15m	15m			M1 M2 M3	17,5m - L.5	17,5m - L.5	17,5m - L.5			
													35	M1 M2 M3	17,5m - L.5	17,5m - L.5	17,5m - L.5		
Frontons	M12-Promesse						Remarque importante Pour les spécialités de Pelota Cuir, Pelota petite grosse Croix et Xare : on choisira par le 1 et 10m, on obtient le 10 et on ajoute le tiers du fond.					MAG 36m		M1 M2 M3				1/2 5m : quand la pelote touche le mur de gauche et le mur du fond ou lorsqu'elle arrive avant le rebond	Jail Ajail distances / n° lignes 6m 1 8m 2 12m 3 16m 4 20m 5 24m 6 28m 7 32m 8 36m 9 40m 10 44m 11 48m 12 52m 13
	M14-Benjamin												30	M1 M2 M3	17,5m - L.5	10,5m - L.3	17,5m - L.5		
	M16-Minime												30	M1 M2 M3	17,5m - L.5	10,5m - L.3	17,5m - L.5		
	M18-Cadets												30	M1 M2 M3	17,5m - L.5	10,5m - L.3	17,5m - L.5		
	M22-Juniors/Séniors												30	M1 M2 M3	17,5m - L.5	10,5m - L.3	17,5m - L.5		
Pala	M22-Juniors/Séniors	40	25m	20m	45m	50m					MAG 36		M1 M2 M3				1/2 5m : quand la pelote touche le mur de gauche et le mur du fond ou lorsqu'elle arrive avant le rebond	Jail Ajail distances / n° lignes 6m 1 8m 2 12m 3 16m 4 20m 5 24m 6 28m 7 32m 8 36m 9 40m 10 44m 11 48m 12 52m 13	
Pala Corta	M22-Juniors/Séniors											40	M1 M2 M3	13m	14m - L.4	24,5m - L.7			
Grand Châtaignier / Costa Pura	M12-Promesse	40		18m	50m	50m					MAG 36		M1 M2 M3				1/2 5m : quand la pelote touche le mur de gauche et le mur du fond ou lorsqu'elle arrive avant le rebond	Jail Ajail distances / n° lignes 6m 1 8m 2 12m 3 16m 4 20m 5 24m 6 28m 7 32m 8 36m 9 40m 10 44m 11 48m 12 52m 13	
	M14-Benjamin	40		20m	50m	50m						35	M1 M2 M3	24m - L.6	16m - L.4	28m - L.7			
	M16-Minime	40		22.5m	60m	60m						35	M1 M2 M3	28m - L.7	16m - L.4	28m - L.7			
	M18-Cadets	40		25m	70m	70m						35	M1 M2 M3	32m - L.8	16m - L.4	28m - L.7			
	M22-Juniors/Séniors	40		30m	80m	80m					MAG 36		M1 M2 M3				1/2 5m : quand la pelote touche le mur de gauche et le mur du fond ou lorsqu'elle arrive avant le rebond	Jail Ajail distances / n° lignes 6m 1 8m 2 12m 3 16m 4 20m 5 24m 6 28m 7 32m 8 36m 9 40m 10 44m 11 48m 12 52m 13	
												35	M1 M2 M3	40m - L.10	16m - L.4	28m - L.7			

Formation Arbitres et Juges de pelote basque

Tableau POINTS + Limites de BUT (Par installation, spécialité et Catégorie)

International

Mise à jour : 01/09/2023

Spécialité	Catégorie	Fronton Place Libre							Trinquet							Mur A Gauche							Equivalence distances / n° de lignes
		NB de points			Bat			Limite de jeu	NB de points			Bat			Inst.	NB de points		Bat					
					De	Dépasser	% Faute					De	Dépasser	% Faute				De	Dépasser	% Faute			
Paleta		Clot.	1/4, 1/2	Fin.	(* @Pousins, Benjamin limite "boudille" exacte rue						F	M	F	M		MAG. 36 m	35		10,5m - L.3	10,5m - L.3	17,5m - L.5		
	M12-Pousins (*)	15	15	20	15m	10m	25m	30m	30		7,25m	10m	10m	10m			35		10,5m - L.3	14m - L.4	20m - L.6		
Gonne	M14-Benjamin (*)	15	20	25	15m	15m	30m	35m	40		10m	12,5m	12,5m	12,5m			35		14m - L.4	14m - L.4	20m - L.6		
	M16-Minirac	15	25	30	20m	15m	30m	35m	40		12,5m	15m	12,5m	15m			35		14m - L.4	14m - L.4	24,5m - L.7		
Pleine	M19-Cadeta		35		20m	15m	35m	35m	40		12,5m	17,5m	15m	17,5m			35		14m - L.4	14m - L.4	24,5m - L.7		
	M22-Junior/Séniors Femmes		35		20m	15m	35m	35m	40		15m		17,5m				35		14m - L.4	14m - L.4	24,5m - L.7		
	M22-Junior/Séniors Hommes		35		22,5m	15m	35m	45m	40			17,5m		17,5m		35		14m - L.4	14m - L.4	24,5m - L.7			
Joka-Garbi	M12-Pousins		40			13m	30m	30m								MAG. 36 m	40		14m - L.4	14m - L.4	24,5m - L.7		
	M14-Benjamin		40	15m		35m	35m	40										17,5m - L.5	14m - L.4	24,5m - L.7			
	M16-Minirac		40	18m		40m	40m	40										21m - L.6	14m - L.4	24,5m - L.7			
	M19-Cadeta		40	20m		45m	45m	40										24,5m - L.7	14m - L.4	24,5m - L.7			
	M22-Junior/Séniors		40	22,5m		50m	50m	40										28m - L.8	14m - L.4	24,5m - L.7			
Rebot	M19-Cadeta/ M22-Junior/Séniors	13 jeux																					
Pauka	M22-Junior/Séniors									13 jeux													

Place Libre (*) bouteille main nue limites : 3,5m et 7m
Place Libre (*) bouteille normale limites : 5m et 9m

Formation Arbitres et Juges de pelote basque

TABLEAU DES CARACTERISTIQUES DES PELOTES ET INSTRUMENTS (PAR INSTALLATION, SPECIALITE ET CATEGORIE)

Mise à jour : 01/09/2023

SPECIALITE	CATEGORIE	FRONTON PLAGE LIBRE				FRONTON MUR A GAUCHE			
		PELOTES (grammes)		INSTRUMENTS (Poids et Dimensions)		PELOTES (grammes)		INSTRUMENTS (Poids et Dimensions)	
		Poids total	Gomme ou latex			Poids total	Gomme ou latex		
MAIN NUE	POUSSINS	82	20	Diamètre 60 Diamètre 61 Diamètre 62	Avec 4g de bails	82	20	Diamètre 60 Diamètre 61 Diamètre 62	Avec 4g de bails
	BENJAMINS	80	18			80	18		
	MINIMES	85	20			85	20		
	CADETS	90	24			90	24		
	JUNIORS/SENIORS	96/97	20			96/97	22/26		
XARE	POUSSINS	82	20	Longueur maximum 57-58 cm Largeur maximum 18 cm. Le cordage du xare doit être de type argentin.	26 dont 4g de bails	82	20	Longueur maximum 57-58 cm Largeur maximum 18 cm. Le cordage du xare doit être de type argentin.	26 dont 4g de bails
	BENJAMINS	80	18			80	18		
	MINIMES	85	20			85	20		
	CADETS	90	24			90	24		
	JUNIORS/SENIORS	96/97	20			96/97	22/26		
CHISTERA JOKO GARBI	POUSSINS	106/110	24/30	Avec 5g de bails Longueur maximum 56 cm Largeur maximum 12 cm Profondeur maximum 8 cm		103/105	24/30	Avec 5g de bails Longueur maximum 56 cm Largeur maximum 12 cm Profondeur maximum 8 cm	
	BENJAMINS	120/125	32/35			120/125	40		
	CADETS								
GRAND CHISTERA / CESTA PUNTA	POUSSINS	115/120	35/45	Avec 8g de bails Longueur maximum 68 cm Largeur maximum 13 cm Profondeur maximum 15 cm		110/115	60/65	Avec 8g de bails en Pous/Ben Longueur maximum 68 cm Largeur maximum 13 cm Profondeur maximum 15 cm	
	BENJAMINS	126/130	50/65			115/125	95/105		
	CADETS					125/130	100/110		
PALETA GOMME PLEINE	JUN/SEN Hommes	55	Pleine	400/500 Longueur maximum 50 cm Largeur maximum 20 cm Epaisseur maximum 1,5 cm		55	Pleine	400/500 Longueur maximum 50 cm Largeur maximum 20 cm Epaisseur maximum 1,5 cm	
	POUSSINS								
	BENJAMINS								
PALETA GOMME CREUSE	JUN/SEN Femmes	38 / 42	Creuse	Poids max : 500 grs Longueur maximum 55 cm Largeur maximum 21,5 cm Epaisseur maximum 1,4 cm		38 / 42	Creuse	Poids max : 500 grs Longueur maximum 55 cm Largeur maximum 21,5 cm Epaisseur maximum 1,4 cm	
	POUSSINS								
	BENJAMINS								
FRONTENIS	JUN/SEN Hommes	39 / 42	Creuse	Une pelote homologuée est une pelote qui, lâchée d'une hauteur de 2,00m fait un rebond situé entre 1,58m et 1,68m		39 / 42	Creuse	Raquette homologuée Tennis cordage renforcé	
	POUSSINS								
	BENJAMINS								
PALA / PALA CORTA	JUN/SEN Hommes	96/100	30/32	600/800 Longueur maximum 50 cm Largeur maximum 10 cm Epaisseur maximum 3,5 cm		85/90	28	600/800 Longueur maximum 50 cm Largeur maximum 10 cm Epaisseur maximum 3,5 cm	
	POUSSINS								
	BENJAMINS								
PALETA CUIR	JUN/SEN Femmes	52	15/16	500/600 Longueur maximum 45 cm Largeur maximum 13 cm Epaisseur maximum 2,5 cm		52/54	17/18	300/500 Longueur maximum 45 cm Largeur maximum 13 cm Epaisseur maximum 2,5 cm 500/600 Longueur 50 cm	
	POUSSINS								
	BENJAMINS								
PASAKA	JUN/SEN Hommes	235/245		Longueur maximum 34 cm Largeur maximum 19 cm Epaisseur maximum 6,5 cm					
	POUSSINS								
	BENJAMINS								
REBOT	JUN/SEN Femmes	105		Chistera joko garbi Pasaka					
	POUSSINS								
	BENJAMINS								

45 SANCTIONS ENCOURUES POUR NON-RESPECT DES REGLES FEDERALES

Ces documents comportent les sanctions encourues par les **joueurs** (art. 450.0) et les **dirigeants** (art. 450.1) pour non-respect des règles fédérales.

En caractères **bleus** sont signalées les sanctions applicables immédiatement par l'arbitre principal ou le juge, en caractères **noirs** les sanctions applicables par la Sous-commission Disciplinaire ou par la Commission de Discipline de la FFPB.

Il existe des tableaux des sanctions encourues par les organisateurs (art. 450.2) et par les associations (art. 451.0). Ces sanctions ne concernent pas les juges-arbitres et sont consultables sur le Règlement Sportif de la FFPB.

450 PERSONNES PHYSIQUES

450.0 Joueurs

ACTES REPREHENSIBLES <u>Comportement antisportif</u>	SANCTIONS ENCOURUES IMMEDIATEMENT
Toute menace ou geste déplacé touchant à l'intégrité d'un arbitre ou d'un juge	Exclusion du joueur fautif
Interpellations, cris, gestes, piétinement bruyant et injustifié, gêne volontaire de l'adversaire, obstruction, agressivité injustifiée, Jet d'instrument et de pelote, coup d'instrument sur le sol, le filet, coup de pied dans la pelote, Gestes déplacés envers un partenaire, un adversaire, un dirigeant, un arbitre ou un juge, le délégué sportif, un spectateur ou en direction du public, Contestation des décisions de l'arbitre ou du juge, Sortie de l'aire de jeu sans autorisation de l'arbitre ou du juge. Dépassement du temps de la pause repos	1^{re} infraction : avertissement 2^{me} infraction : un point de pénalité (retrait d'un point à la marque) 3^{me} infraction : exclusion du joueur fautif
Non port des lunettes ou protections oculaires ou casque homologués	Avant la partie : Interdiction à ce joueur de s'échauffer sur l'aire de jeu. En cas de refus, l'arbitre se retire et enregistre un score nul pour l'équipe fautive en indiquant le motif. Pendant la partie : 1^{re} infraction : arrêt du point et point gagné par l'adversaire. 2^{me} infraction : arrêt de la partie et partie perdue pour l'équipe fautive. L'arbitre se retire et enregistre un score nul pour l'équipe fautive. S'il y a un fautif dans chaque équipe, il enregistre un score nul pour les deux équipes en indiquant le motif. Nota : La partie est perdue mais non considérée comme forfait.

Participation, en connaissance de cause, à une partie de pelote pour laquelle il n'est pas qualifié	1^{re} infraction : exclusion de toute compétition un mois Récidive : suspension six mois.
Participation, en connaissance de cause, à une partie non autorisée, ou contre un joueur suspendu ou radié	1^{re} infraction : suspension trois mois Récidive : suspension six mois.
Participation à une rencontre avec l'intention arrêtée et frauduleuse de se laisser battre	1^{re} infraction : exclusion de toute compétition un mois Récidive : suspension six mois.
Falsification et/ou communication en connaissance de cause de résultats erronés, transmission de score de complaisance pour une partie non-jouée	1^{re} infraction : suspension 1 an Récidive : suspension 2 ans.
Emploi de moyens illicites pour gagner une partie de pelote	1^{re} infraction : partie perdue et exclusion de toute compétition un mois Récidive : suspension six mois
Refus de présenter un document d'identité sur réquisition du juge-arbitre, du juge ou du délégué sportif	1^{re} infraction : exclusion de toute compétition Récidive : suspension un an.
Se rendre coupable, lors d'une compétition internationale, d'un comportement ou d'un acte répréhensible contraire à l'éthique sportive	1^{re} infraction : exclusion de la sélection et suspension 6 mois Récidive : exclusion définitive de toute sélection.
Non respect de l'article 412.0 du Règlement Sportif concernant la tenue vestimentaire réglementaire du joueur.	1^{re} infraction : avertissement et obligation de se conformer au Règlement 2^{me} infraction : arrêt de la partie et exclusion de toute compétition Récidive : suspension trois mois
Non respect des articles 412.1, 412.10, 412.11 du Règlement Sportif concernant l'identification publicitaire	1^{re} infraction : avertissement et obligation immédiate de se conformer au Règlement. Récidive : suspension trois mois.
Abandon de l'aire de jeu par un ou plusieurs joueur(s) pour une raison qui ne relève pas d'un cas de force majeure	1^{re} infraction : Interdiction de disputer cette même spécialité la saison sportive suivante. Récidive (dans un délai de deux ans) : suspension un an.
Crachats sur un partenaire, un adversaire, un dirigeant, un arbitre ou juge, le délégué sportif, un spectateur ou en direction du public	1^{re} infraction : suspension 4 mois Récidive : suspension 1 an.
Tenir de propos inconvenants, grossièretés, insultes, injures, invectives, outrages et menaces envers un partenaire, un adversaire, un dirigeant, un arbitre ou juge, le délégué sportif, un spectateur	1^{re} infraction : suspension 4 mois Récidive : suspension 1 an.
Bousculade d'un partenaire, d'un adversaire, d'un dirigeant, d'un arbitre ou juge, du délégué sportif, d'un spectateur à l'intérieur de l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci	1^{re} infraction : suspension 4 mois Récidive : suspension 1 an.
Jets de pelote ou d'instrument avec l'intention de porter atteinte à l'intégrité physique d'un partenaire, d'un adversaire, d'un arbitre ou juge,	1^{re} infraction : suspension 4 mois Récidive : suspension 1 an.

du délégué sportif ou d'un spectateur	
Agression et violences sur un partenaire, un adversaire, un arbitre ou juge, le délégué sportif, un spectateur, à l'intérieur de l'aire de jeu, ou en dehors de celle-ci	1^{re} infraction : suspension un an Récidive : radiation
Non-respect par un joueur ou une équipe des prescriptions de l'article 414.0 du Règlement Sportif concernant la remise des récompenses.	1^{re} infraction : suspension 1 an Récidive : suspension 2 ans.
Infraction par rapport aux mises d'un acteur d'une compétition ou d'une manifestation sportive.	Exclusion de la compétition sportive ou de la manifestation.
Infraction par rapport à la divulgation d'informations d'un acteur d'une compétition ou d'une manifestation sportive.	Exclusion de la compétition sportive ou de la manifestation.
Infraction pour atteinte à la déontologie d'un acteur d'une compétition ou d'une manifestation sportive.	Exclusion de la compétition sportive ou de la manifestation.

Forfait :

La procédure applicable en cas de forfait est prévue à l'article 224 des Règlements Généraux.

450.1 Dirigeants

ACTES REPREHENSIBLES <u>Comportement antisportif</u>	SANCTIONS ENCOURUES IMMEDIATEMENT
Toute menace ou geste déplacé touchant à l'intégrité d'un arbitre ou juge	Exclusion du dirigeant
Interpellations, cris, bruits, Gestes, piétinement bruyant et injustifié, Gestes déplacés envers un joueur, un dirigeant, un arbitre ou juge, le délégué sportif, un spectateur, Conseils donnés pendant le déroulement d'un point, Contestation des décisions d'un arbitre ou juge, Non respect des observations faites par l'arbitre ou le juge	1^{re} infraction : avertissement 2^{me} infraction : exclusion de la cancha
Refus de présenter les licences des joueurs sur réquisition du délégué sportif, de l'arbitre	1^{re} infraction : blâme Récidive : suspension trois mois
Falsification et/ou communication en connaissance de cause de résultats erronés, transmission de score de complaisance pour une partie non-jouée	1^{re} infraction : suspension un an Récidive : suspension deux ans
Falsification de documents	1^{re} infraction : suspension un an Récidive : suspension deux ans
Permettre la participation, en connaissance de cause, à une épreuve non autorisée, ou organisée par une association non affiliée, ou contre un joueur suspendu ou radié	1^{re} infraction : blâme et pénalité pécuniaire Récidive : suspension et inéligibilité un an
Permettre la participation, en connaissance de cause, à une partie de pelote pour laquelle le joueur ou l'équipe ne sont pas qualifiés	1^{re} infraction : blâme et sanction pécuniaire Récidive : suspension un an

Non respect de l'article 412.0 du Règlement Sportif concernant la tenue vestimentaire réglementaire du joueur	1^{re} infraction : avertissement et obligation de se conformer au Règlement 2^{me} infraction : arrêt de la partie et exclusion de toute compétition Récidive : suspension trois mois
Non respect des articles 412.1, 412.2, 412.3 du Règlement Sportif concernant l'identification publicitaire	1^{re} infraction : avertissement et obligation immédiate de se conformer au Règlement Récidive : suspension trois mois.
Le Dirigeant (qui incite son équipe à quitter l'aire de jeu)	1^{re} infraction : suspension un an Récidive (dans un délai de 2 ans) : suspension deux ans
Crachats sur un joueur, un dirigeant, un arbitre ou juge, le délégué sportif, un spectateur ou en direction du public	1^{re} infraction : suspension un an Récidive : radiation
Tenir de propos inconvenants, grossièretés, insultes, injures, invectives, outrages et menaces envers un joueur, un dirigeant, un arbitre ou juge, le délégué sportif ou un spectateur	1^{re} infraction : suspension un an Récidive : radiation
Bousculade d'un joueur, d'un dirigeant, d'un arbitre ou juge, du délégué sportif, d'un spectateur à l'intérieur de l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci	1^{re} infraction : suspension deux ans Récidive : radiation
Agression et violence sur un joueur, un arbitre ou juge, le délégué sportif, un spectateur, à l'intérieur de l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci	1^{re} infraction : suspension trois ans Récidive : radiation
Toute atteinte ou tentative d'atteinte aux intérêts de la FFPB ou tout comportement incompatible avec les buts de la FFPB	1^{re} infraction : suspension un an Récidive : suspension deux ans
Infraction par rapport aux mises d'un acteur d'une compétition ou d'une manifestation sportive	Exclusion de la compétition sportive ou de la manifestation.
Infraction par rapport à la divulgation d'informations d'un acteur d'une compétition ou d'une manifestation sportive	Exclusion de la compétition sportive ou de la manifestation.
Infraction pour atteinte à la déontologie d'un acteur d'une compétition ou d'une manifestation sportive	Exclusion de la compétition sportive ou de la manifestation.

N.B. :

Les tableaux qui précèdent ne pouvant pas être exhaustifs, tout acte répréhensible commis par un joueur, une équipe ou une association, et qui n'a pas pu y être porté, fera l'objet de sanctions disciplinaires, mention étant faite que la Sous-commission Disciplinaire de la Fédération et de comité statuent pour des motifs disciplinaires encourageant un avertissement, un blâme, une pénalité pécuniaire ou une sanction inférieure ou égale à deux mois d'exclusion. Si la faute commise est susceptible d'entraîner une sanction supérieure à celles ci-dessus prévues, une suspension, une inéligibilité ou une radiation, l'organisme compétent pour statuer en la matière est la commission de discipline de la Fédération.

Le sursis est applicable aux sanctions autres que le blâme et la radiation. Il est révoqué par tout nouvel acte répréhensible commis dans le délai d'un an qui suit la notification de la décision accordant le sursis.

La qualité de licencié et celle de l'association affiliée s'apprécient à la date des faits, peu importe que ces conditions ne soient plus remplies lorsque la juridiction statue.