



FEDERATION FRANCAISE
DE
PELOTE BASQUE

REGLEMENTS A L'USAGE
des JUGES et des JUGES/ARBITRES

EDITION MAI 2011

CHAPITRE I

RÈGLES SPORTIVES GÉNÉRALES APPLICABLES A TOUS LES JEUX DE PELOTE BASQUE

Les JUGES et JUGES/ARBITRES

La définition et le but du sport est de permettre à ceux qui le pratiquent de développer, améliorer ou conserver leurs qualités morales aussi bien que physiques.

Depuis l'Assemblée Générale de 1997, la règle - précisée ci-après - des juges, n'intervenant qu'à la demande des seuls joueurs, et uniquement quand ceux-ci sont en désaccord sur la validité d'un point - règle traditionnelle en Pays-Basque de France - met en évidence le rôle éducatif des jeux de Pelote Basque. Elle n'a été conservée que pour les spécialités de Rebot et Pasaka. Elle a disparu pour toutes les autres disciplines.

Le contrat même du jeu implique nécessité, pour chacun des joueurs, de prêter attention au déroulement du jeu dans toutes ses phases, et requiert donc intelligence, lucidité et vigilance de tous ceux qui y participent.

Mais, lorsqu'une faute de jeu a été commise, et que cette faute de jeu a été décelée dans l'instant par l'adversaire, le joueur qui se sait fautif se trouve à même de faire, grâce à cette règle, la preuve de sa loyauté en accordant le point à l'adversaire, sans que les juges aient à intervenir.

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 juges lorsqu'il a été fait appel à eux.

LE JUGE OU JUGE-ARBITRE

LA TENUE

Art. 413 (règlement sportif)

La tenue réglementaire des juges, juges-arbitres ou des assesseurs comporte : chemise blanche, pantalon, chaussures (et éventuellement gilet) noir ou bleu marine.

Le port du casque, jugulaire attachée, est obligatoire pour le juge-arbitre principal et les assesseurs en fronton mur à gauche court et long, pour les spécialités de paleta pelote de cuir, pala corta, chistera joko garbi et cesta punta.

RÈGLES APPLICABLES A TOUS LES JEUX (autres que Rebot et Pasaka)

Application de la règle internationale

Art. 411.0 (règlement sportif)

Le juge/arbitre principal est l'autorité suprême sur le terrain de jeu et ses décisions sont sans appel.

Il pourra se faire aider d'assesseur(s) qu'il placera aux lieux qu'il estimera les mieux appropriés ; ces assesseurs l'aideront dans les occasions et formes qu'il décidera.

Le juge/arbitre principal est habilité à donner, soit à la requête des joueurs, soit de sa propre autorité, les «demi-fautes», les «à refaire», les «bonnes», les «fausses» (falta erdi, berriz, ona, falta).

Si, au cours d'un point, un assesseur estime qu'un joueur a commis une faute, il doit le

signaler au juge/arbitre principal qui prend la décision ; les joueurs continuent à jouer le point jusqu'à intervention du juge/arbitre principal.

REGLES APPLICABLES AUX JEUX DE PASAKA ET REBOT

Art. 411.1 (règlement sportif)

- a) Le nombre, toujours impair, des juges varie suivant les jeux.
- b) Le ou le(s) 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.
- c) Seuls les joueurs en présence ont qualité pour demander l'intervention des juges.
- d) 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.
- e) Les juges peuvent rejeter toute réclamation qui leur apparaîtra, soit trop tardive, soit suggérée par des tiers.
- f) Au Pasaka, le juge doit prononcer sa décision le plus rapidement possible.
- g) 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. Nul ne doit s'approcher d'eux.
- h) 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).
- i) Les juges doivent observer le secret de leurs délibérations.
- j) Les juges tranchent à la majorité des voix sauf dans les cas de litige de lignes où le(s) juge(s) le(s) mieux placé(s) prend ou prennent la décision.
- k) Les décisions du ou des juge(s) sont, sur les questions de fait, absolument sans appel.

CONDITIONS DE PARTICIPATION A UNE PARTIE OFFICIELLE

Dans une même ou différentes spécialités combien un joueur peut il disputer de compétitions en même temps ?

2 maximum.(art :443-1)

Moins de 48 heures avant une finale de Ligue ou de Fédération un joueur d'instrument veut participer à une rencontre non officielle. A-t-il le droit d'y participer ?

Non (sous peine de sanctions), il doit respecter un délai de 2 jours calendaires entre ces 2 parties.(art :443-1)

Moins de 48 heures avant une partie officielle un joueur de main nue veut participer à une rencontre de main nue non officielle. A-t-il le droit d'y participer ?

Non (sous peine de sanctions), il doit respecter un délai de 2 jours calendaires entre ces 2 parties.(art :443-1)

AVANT LA PARTIE

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

Le délégué sportif.(Il est le représentant officiel désigné par la fédération ou la ligue régionale).(art :223)

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

Oui.(art :223)

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 juges-arbitres ?

Le délégué sportif.(art :223)

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

Oui.(art :223)

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

Non.(art :223)

Comment est considéré un joueur ou une équipe ne se présentant pas ¼ heure après la date et l'heure prévue de la rencontre ?

Forfait (sauf accident ou incident de trajet qui sera à établir).(art :224-2)

Dans la situation précédente, que doit faire le joueur ou l'équipe adverse présente sur l'aire de jeu ?

Attendre 1 heure sur le lieu de la rencontre.(art :224-2)

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

10 minutes.(art.443-6)

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)

Quelle sanction sera prise pour cette équipe ?

Elle perd la partie mais n'est pas considérée comme forfait général.(art :224-3)

Que se passe t-il pour cette même équipe, si ce cas se reproduit dans le même championnat ?

Elle sera considérée comme forfait général.(art :224-3)

Pour les compétitions de Ligue et de Fédération, quelle est la tenue des joueurs amateurs?

- Chemises unies à col (de couleur identique pour tous les joueurs d'une même équipe et différente de l'équipe adverse) ;
- Pantalons blancs ;
- Chaussures de sport blanches ;

Quel est le seul logo autorisé sur le pantalon blanc d'un joueur?

- Seul un logo standard du fabricant n'excédant pas 15 cm² est autorisé.
-

Pour la catégorie seniors (dès le début de la compétition) et pour les autres catégories (à partir des quarts de finale) quelle règle doit-on appliquer pour la couleurs des chemises ?

- L'équipe nommée en premier joue dans la couleur de son club (ou en rouge) et la seconde dans la couleur de son club (ou en blanc).

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

- Il faut faire jouer en blanc l'équipe nommée en second.

Dans une compétition, pour l'équipe 1^o nommée sur le calendrier, à partir de quand, le port d'une chemise aux couleurs de son club ou en rouge est-il obligatoire ?

- Pour les seniors : dès le début de la compétition ;
- Pour les autres catégories : à partir des ¼ de finales

Pour quelles spécialités, le port du casque est-il obligatoire ?

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 fronton mur à gauche, xare et paleta pelote cuir en trinquet

Quelle sanction sera appliquée à un joueur qui perd son casque pendant le déroulement d'un point (article 410.27) ?

Il sera sanctionné par la perte du point.

Pour quelles spécialités, le port des protections oculaires est-il obligatoire ?

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

Quelles sont les deux solutions possibles pour le joueur justifiant d'une protection oculaire ?

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

Lors d'une partie quels sont les objets qu'un joueur ne peut porter sur lui ?

Une montre, un bracelet, une chevalière.(art :412-0)

Le délégué sportif peut-il refuser l'accès du terrain de jeux aux joueurs en infraction avec les tenues vestimentaire citées précédemment?

Oui.(art :412-0)

Quelles sanctions encourt un joueur en infraction avec la tenue vestimentaire (art :285-00)?

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

L'identification publicitaire est-elle réglementée ?

Oui.(art :412-10)

Les joueurs amateurs peuvent-ils signer un contrat de publicité ?

- Seules les sociétés, les Ligues 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)?

- 1° infraction : avertissement avec obligation 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)?

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

Pendant une partie, quelle sanction encourt un joueur qui profère des menaces ou fait un geste touchant à l'intégrité d'un juge arbitre ou d'un juge ? (article 450.0)

Exclusion immédiate.

Pendant une partie, quelles sanctions encourt un joueur qui fait preuve : d'agressivité injustifiée, de coup de pied dans la pelote, de coup volontaire de son instrument sur le sol ou le filet, de gestes déplacés envers le public, qui conteste les décisions du juge-arbitre, qui sort de l'aire de jeu sans autorisation.(art :450.0)?

- 1° infraction : avertissement
- 2° infraction : un point de pénalité
- 3° infraction : exclusion de l'aire de jeu.

Au cours d'échanges, quelles sanctions encourt un joueur pour non port des lunettes de protection ou du casque, ou lorsqu'il continue à jouer délibérément alors que le point est terminé.(art :450.0)?

- 1° infraction : avertissement à la fin de l'échange
- 2° infraction : arrêt du point et point gagné par l'adversaire
- 3° infraction : arrêt de la partie et partie perdue pour l'équipe fautive

LES PELOTES ET LES INSTRUMENTS
Art.442 (règlement sportif)

Dans les jeux d'instruments, de combien de pelotes doit se munir chaque camp ?

Au moins trois pelotes.

Pour la main nue, de combien de pelotes doit se munir chaque camp ?

Au moins deux pelotes.

Qui fournit les pelotes pour les finales officielles ?

La ligue concernée ou la fédération.

Qui choisit les pelotes pour les parties ?

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 ?

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 ?

Le juge-arbitre principal ou les juges/arbitres ou le délégué sportif.

Qui doit retirer toute pelote détériorée, décousue ou dont la visibilité n'est pas parfaite ?

Le ou les juges/arbitres.

Dans les spécialités se jouant avec un instrument, sous quelle condition le joueur peut-il utiliser celui-ci ? Il faut que l'instrument soit conforme aux caractéristiques fixées par le tableau du règlement fédéral.

LE BUT

Comment est déterminé le droit d'engager le 1° point ou de choisir le camp ?

Par tirage au sort.(art :410-0)

Qui ramasse et donne le « douro » à celui qui l'a lancé ?

Le joueur ou un des joueurs de l'équipe qui a gagné le tirage au sort.(art :410-0)

Quand commence la partie ?

Immédiatement après le tirage au sort du but.(art :443-6)

Que doit faire le buteur avant d'engager ?

Il doit avertir le camp adverse.(art :410-0)

De quelle manière ?

En disant «jo» ou bien en faisant un geste d'invitation.(art :410-0)

Le buteur met la pelote en jeu sans l'accord de l'adversaire. Le but est-il à refaire ?

Oui, sauf avis contraire des juges ou juges/arbitres (en cas d'anti-jeu de l'adversaire).(art :410-0)

Qui peut engager le but ?

Il peut être indistinctement engagé soit par l'arrière, soit par n'importe quel avant.(art :410-0)

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

Oui.(art :410-0)

Le buteur doit-il aviser l'adversaire de tout changement de pelote qu'il opère ?

Oui.(art :410-0)

Peut-il examiner et essayer la pelote ?

Oui, seulement en la frappant sur le sol (interdit contre un mur).(art :410-0)

Peut-il éventuellement essuyer la pelote ?

Oui.(art :410-0)

LE COMPTEUR

Comment le compteur doit-il annoncer les points ?

Le point (ou les points) du camp qui a le but est (ou sont) toujours indiqués en premier.(art :416)

LES ARRÊTS TEMPORAIRES

Qui peut arrêter le déroulement de la partie pour un léger repos ?

Le joueur ou l'équipe qui a le but avec l'autorisation du juge/arbitre principal.(art :443-7)

Quel est le temps maximum de cet arrêt ?

1 minute.(art :443-7)

Ce temps d'arrêt dépassé, le juge ou juge/arbitre peut-il faire reprendre la partie ?

Oui, sous peine de perte d'un point au tableau de marque.(art :443-7)

Le joueur ou l'équipe adverse peut-il profiter du temps complet de cet arrêt ?

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.(art :443-7)

Combien de fois chaque équipe peut-elle disposer du temps arrêt au cours d'une partie ?

Cinq fois.(art :443-7)

Dans des circonstances exceptionnelles (chaleur caniculaire, points longs...) ce nombre d'arrêts par équipe peut-il être dépassé ?

Oui, si le juge arbitre le décide et à condition que chaque équipe ait utilisé ses 5 arrêts (art : 443.7)

LES FAUTES ET LES INCIDENTS DE JEU.

Quels sont les cas de fautes, au but (art :410-1)?

Il y a faute :

- quand, après avoir dit «jo» pour buter ou fait un signe d'invitation, le buteur fait rebondir la pelote deux fois ou davantage ;

- quand le buteur fait rebondir la pelote en dehors des limites du terrain de jeu ;
- quand la pelote ne dépasse pas la raie fixée pour le but ou touche cette raie ;
- pour les jeux de blaid, quand la pelote frappe la raie horizontale du mur ou qu'elle est envoyée au-dessous de cette raie ;
- quand la pelote frappe la limite supérieure du jeu ou passe au-dessus de cette limite.
- quand le buteur fait 2 ½ fautes consécutives.

Quels sont les cas de fautes, au cours d'échanges (art :410-1) ?

Il y a faute :

- quand la pelote sort des limites du terrain de jeu .
- quand la pelote touche une des raies de limite du terrain de jeu ;
- quand la pelote sort des limites fixées par les règles propres à chaque spécialité.
- pour les jeux de blaid, quand la pelote frappe la raie horizontale inférieure du mur ou qu'elle est envoyée au-dessous de cette raie ;
- quand la pelote frappe la limite supérieure du jeu ou passe au-dessus de cette limite ;
- quand un joueur touche au corps la pelote avant de la frapper ou après l'avoir frappée («berjes»)
- quand la pelote est frappée au deuxième rebond ou après.

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 ?

A celui qui a frappé la pelote en dernier.(art :410-20)

Au but ou au cours d'échanges, la pelote touche un objet appartenant à un joueur et délaissé par lui sur l'aire de jeu. A qui revient le point ?

A l'adversaire de celui à qui appartient l'objet.(art :410-21)

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 ?

Si le ou les juges/arbitre(s) estime(nt) que la pelote aurait été bonne, le point est à rejouer («berriz») ou, sinon, le point est perdu pour celui qui a envoyé la pelote.(art :410-22)

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

Au camp adverse.(berjes)(art :410-23)

Quand un joueur doit-il réclamer «berriz», à refaire ?

Avant de renvoyer ou au moment de renvoyer la pelote.(art :410-24)

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 »)

Oui.(art :410-24)

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 ?

La décision appartient au(x) juge(s) ou juge/arbitre(s).(art :410-24)

Lorsqu'un joueur a été volontairement gêné par un adversaire, quelle décision doit être prise par le(s) juge(s) ou juge/arbitre(s) ?

Le point est acquis à celui qui a été gêné.(art :)

En cours de jeu, le juge, juge/arbitre ou un assesseur gêne un joueur ou est touché par la pelote. Peut-il accorder le «berriz» ?

Oui, s'il estime que la pelote aurait été jouable. (art :410-24)

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

Oui. L'instrument peut être ramassé également par son partenaire ou l'un de ses adversaires, à l'exclusion de toute autre personne.(art :410-25)

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

Non, il ne pourra pas l'échanger tant que le point ne sera pas terminé.(art :410-26)

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

Dans le cas où la pelote aurait dépassé le «pasa» ou la raie demi-faute.(art :410-26)

Au cours d'échanges la pelote se détériore. Que décide le juge-arbitre principal?

Arrêter le point.(art :442-0)

Un joueur se blesse (hors cas de force majeure). La partie est interrompue (article 443.4)

Au bout de combien de temps doit-elle reprendre ?

Dix minutes.

Au bout des dix minutes si le joueur blessé ne reprend pas la partie, que peut faire son partenaire ?

Il peut continuer la rencontre tout seul (le joueur blessé pouvant reprendre sa place à tout moment) ou abandonner la partie.

Si l'équipe du joueur blessé décide d'abandonner la partie, quel sera le score enregistré sur la feuille de résultat ?

Pour l'équipe valide, le nombre de points défini par catégorie et spécialité pour le terme de la partie.

Pour l'équipe défaillante, le nombre de points acquis au moment de l'arrêt.

Après avoir repris sa place, si ce même joueur se blesse une seconde fois, a-t-il droit à une autre interruption de dix minutes ?

Non.

L'équipe du joueur blessé abandonne la partie. Est-elle considérée comme forfait ?

Non.

Peut-elle rejouer cette partie ?

Non.

ARRET D' UNE PARTIE

Quand la partie est-elle considérée comme perdue ?

Quand l'un des participants refuse de continuer la partie sans motif valable.(cas de force majeure)(art :224-4 et 443-4)

Quels sont les cas de force majeure ? (art :224-6 et 443-50)

- 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.

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

Non.(art :443-50)

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 :443-50)

Qui a le pouvoir de décision ?

Le délégué sportif.(art :443-50)

Qu'arrive-t-il lorsqu'une partie officielle commencée est interrompue pour cas de force majeure ?

Elle se rejoue.(art :443-51)

Comment reprend- t-on une partie interrompue pour cas de force majeure(hors finale)?

Lorsqu'une partie officielle est commencée et doit être interrompue en raison d'un cas de force majeure (art :443-51)

- 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 d'avantage pour une équipe, 0 pour l'autre)

Si l'équipe marquant l'avantage subit une modification, la nouvelle partie recommence à 0-0.

Comment reprend-on une finale interrompue pour cas de force majeure?

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.(art :443-51)

Lors du déroulement d' une partie, qui tranchera les cas non prévus par le règlement ?

Le ou les juges ou juges/arbitres et le délégué sportif.(art :443 :80)

ATTITUDE DU PUBLIC

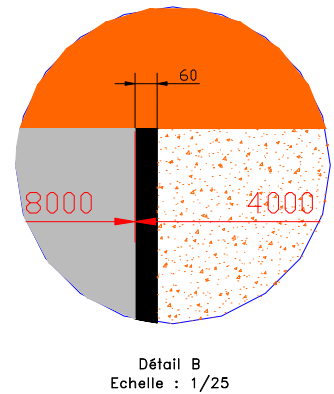
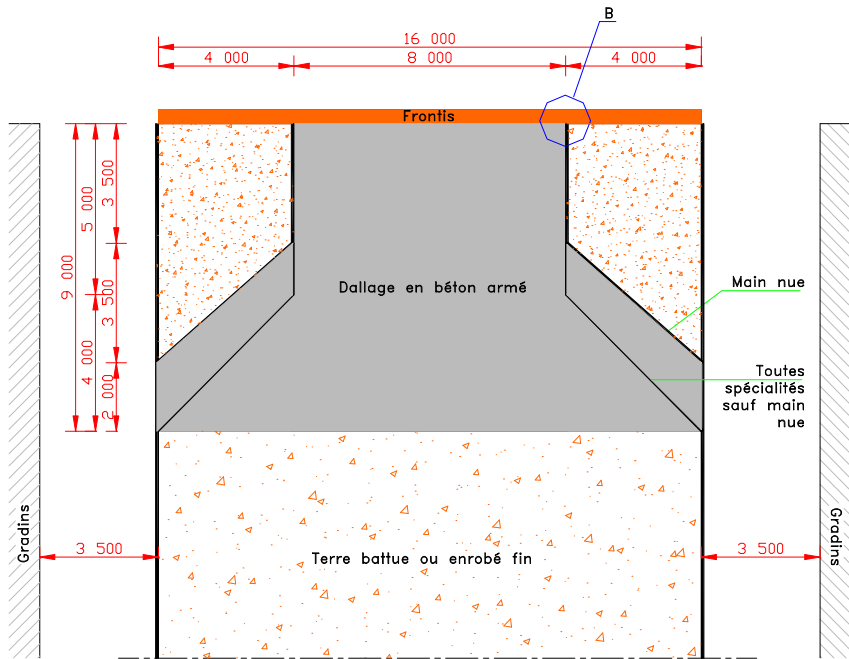
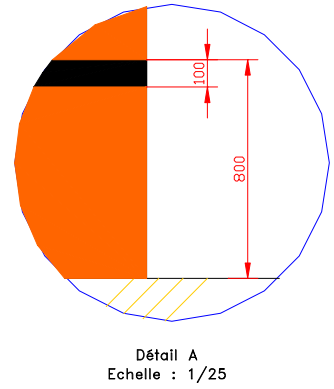
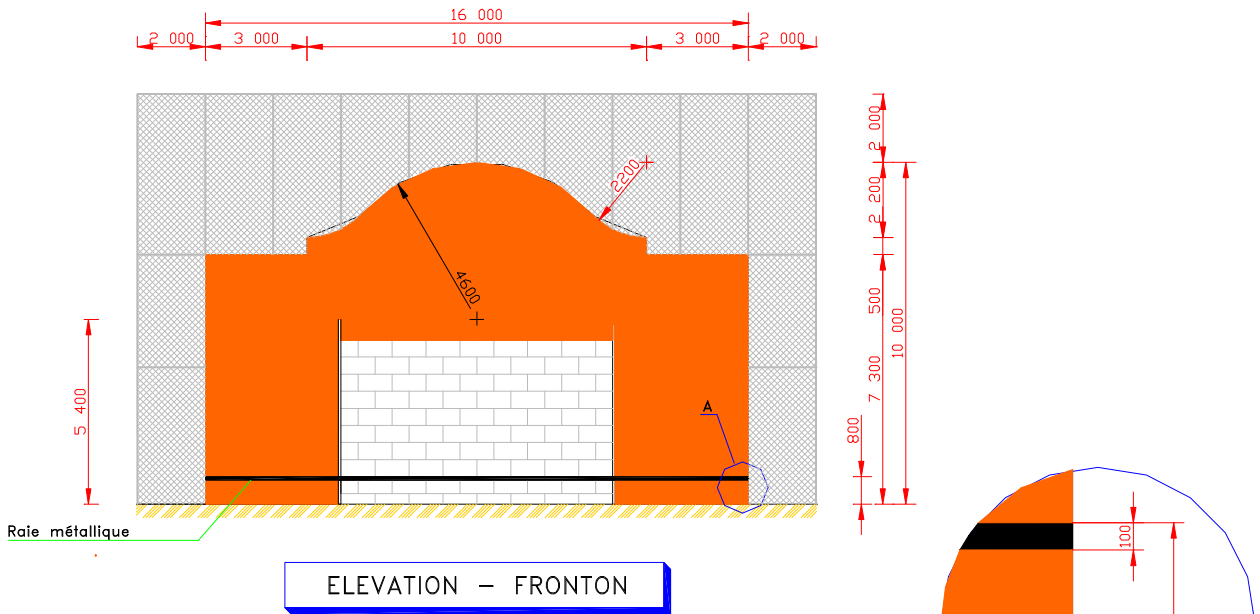
Quelle attitude doit adopter le juge ou juge/arbitre lorsque le public manifeste au cours d'une partie ?

Le juge ou juge/arbitre 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 lorsque un spectateur se met torse nu ?

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

CHAPITRE II
FRONTON PLACE LIBRE



Longueur de l'aire de jeu : 50 à 100 m selon le type de jeu.

Vue en élévation / Vue en plan		Unité : mm	
FRONTON PLACE LIBRE			
Feuille 1/3			
FFPBO			
Echelle : 1/200 (Détail Ech : 1/25)		Date : Août 2001	
Version : A			

RÈGLES SPÉCIALES APPLICABLES AUX JEUX DE FRONTON PLACE LIBRE

Dans une place, la limite latérale est constituée par un mur. Une pelote touche ce mur de volée. A qui revient le point ?

A l'adversaire de celui qui a frappé la pelote en dernier.

Après avoir frappé le mur et après avoir fait un rebond, sur la cancha, la pelote touche un objet ou des gradins limitant le fond ou les côtés de la place. A qui revient le point ?

A celui qui a frappé la pelote en dernier.

Après avoir frappé le mur, la pelote touche de volée un grillage, une toile ou des gradins limitant le fond de la place. A qui revient le point ?

A l'adversaire de celui qui a frappé la pelote en dernier.

Au cours d'échanges ou au but, dans sa trajectoire vers le mur, la pelote touche le feuillage des arbres. A qui revient le point ?

A l'adversaire de celui qui a frappé la pelote en dernier.

Une pelote heurte une des limites de jeu en saillie au sol et revient à l'intérieur. La pelote est-elle jouable ?

Non.

Au but ou au cours d'échanges, la pelote touche l'arête du mur et revient dans les limites de la cancha. La pelote est-elle jouable ? Oui

Pour les compétitions seniors, par combien de juges/arbitres les parties sont-elles jugées ?

- | | |
|---|-----------------------------------|
| ➤ A main nue, pala, paleta gomme pleine : | 3 dont un juge principal |
| ➤ Au grand chistera et au joko garbi : | 5 au moins dont un juge principal |
| ➤ Au joko garbi : | 3 au moins dont un juge principal |
| ➤ Au rebot : | 7 |

De combien de joueurs sont composés les camps ?

- | | |
|---|---|
| ➤ A main nue, pala, paleta gomme pleine : | 2 |
| ➤ Au grand chistera et au joko garbi : | 3 |
| ➤ Au rebot : | 5 |

Les joueurs sont-ils interchangeables ? Oui.

Moins de quarante huit heures avant une partie officielle, un joueur de main nue veut participer à une rencontre de main nue. A-t-il le droit d'y participer ?

Non, sous peine de sanction (sauf pour une autre partie de championnat dans une autre catégorie).

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

Avec la main qui ne tient pas l'instrument.

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

Joko garbi, grand chistera, paleta gomme pleine.

Dans les spécialités du grand chistera et du joko garbi, le but du revers est-il autorisé ?

Non.

Le joueur de joko garbi est-il autorisé à conserver la pelote dans le chistera au but ou au cours d'échanges ?

Non (Atxiki)

RÈGLES SPÉCIALES AU JEU DE GRAND CHISTERA

Le but par-dessus l'épaule est-il autorisé ?

Non

De quelle manière un joueur doit-il buter ?

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

Un joueur a-t-il le droit de garder la pelote trop longtemps dans le chistera ?

Non. (à l'appréciation des juges/arbitres)

Un joueur a-t-il le droit de prendre trop de course d'élan ?

Non. (à l'appréciation des juges/arbitres)

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

Oui. (pumpa)

RÈGLES SPÉCIALES AU JEU DE REBOT

Une place de rebot a une forme rectangulaire. Sa longueur est d'environ 100 mètres pour les seniors et les juniors et de 90 mètres pour les cadets. Sa largeur est de 16 mètres minimum.

Au cours d'échanges, la pelote se détériore. Que doit faire le juge principal ?

Arrêter le point.

Quel est le nombre de joueurs ? Cinq, obligatoirement.

Quelle est la composition de chaque équipe ?

- 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 ?

13 jeux.

Comment sont comptés les points ?

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

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

Quelle modification le juge ou le compteur doit-il effectuer lorsque les deux équipes arrivent à 40 ?

L'«ados» est proclamé. Les deux équipes sont ainsi à égalité à 30. Il faudra que l'un des camps ait marqué deux points consécutifs pour clôturer le jeu.

Dans quelles conditions les équipes changent-elles de camp ?

- Lorsqu'il y a un «arraya» et que l'une des deux équipes marque 40 ;
- Lorsqu'il y a deux «arrayas» dans le même jeu.

Quel est le nombre de juges sur le fronton ?

7 dont un principal, placé du côté du camp du mur.

Où sont-ils placés ?

- 3 au fond ;
- 2 au niveau du «pasa marra» ;
- 2 au niveau du «barne», au moment du but.

Pendant les échanges, un juge du «barne» peut se déplacer vers la ligne du «pasa marra» pour épauler les deux juges s'y trouvant.

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», du «pasa marra» et du fond.

LE BUT

De quelle manière doit se faire le but ?

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 (errebote) soit après avoir touché le mur (paret).

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.

Le but «a pugno» est-il autorisé ?

Non.

Où doit se trouver le gant du buteur au moment où il engage ?

Il doit être placé en arrière de la raie du «pasa marra» (ou de l'arraya) 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, un joueur du camp du mur. Quelle décision doivent prendre les juges ?

Il y a 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 doivent prendre les juges ?

Il y a 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 doivent prendre les juges ?

Il y a arraya à la ligne du barne.

La pelote lancée par le buteur, dans le carré, fait «pik». Quelle décision doivent prendre les juges ?

Il y a arraya à la ligne du barne.

La pelote lancée par le buteur, dans le carré, est renvoyée directement en dehors des limites latérales ou celles du fond. Quelle décision doivent prendre les juges ?

Le point est acquis au camp du fond.

La pelote lancée par le buteur, dans le carré, est renvoyée au premier rebond après avoir touché le mur. Après avoir effectué un ou plusieurs rebonds, elle sort entre les lignes du barne et du pasa marra. Quelle décision doivent prendre les juges ?

Il y a arraya à l'endroit où la pelote sort des limites latérales.

La pelote lancée par le buteur, dans le carré, est renvoyée au premier rebond, après avoir touché le mur. Elle roule et s'immobilise à l'intérieur de la zone du barne. Quelle décision doivent prendre les juges ?

Il y a arraya à la ligne du barne.

La pelote lancée par le buteur, dans le carré, est renvoyée au premier rebond, après avoir touché le mur. Elle passe par-dessus le mur ou touche le frontis. Quelle décision doivent prendre les juges ?

Il y a arraya à la ligne du barne.

La pelote lancée par le buteur, dans le carré, est renvoyée au premier rebond, après avoir touché le mur. Après avoir effectué un ou plusieurs rebonds, elle s'arrête entre les lignes du barne et du pasa marra. Quelle décision doivent prendre les juges ?

Il y a arraya à l'endroit où s'arrête la pelote.

La pelote lancée par le buteur, dans le carré, est renvoyée au premier rebond, après avoir touché le mur. Après avoir effectué un ou plusieurs rebonds, elle s'arrête sur la ligne du pasa marra. Quelle décision doivent prendre les juges ?

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

LE BUTOIR

De quel camp fait-il partie ?

Il fait partie du camp du fond.

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

Il y a 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 doivent prendre les juges ?

Il y a 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".

BERJES

Qu'est-ce qu'un «berjes» ?

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 doivent prendre les juges ?

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

Au but, un berjes est commis dans le barne. Quelle décision doivent prendre les juges ?

Il y a arraya à la ligne du barne.

Au cours d'échanges, un berjes est commis par un joueur du camp du mur dans le barne. Quelle décision doivent prendre les juges ?

Le point est acquis au camp du fond.

Un berjes est commis dans le camp du fond. Quelle décision doivent prendre les juges ?

Le point est acquis à l'adversaire de celui qui a commis le berjes.

LE JEU

1 - PELOTE LANCÉE 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 doivent 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 la pasa marra, après avoir effectué un ou plus d'un rebond dans le camp du mur. Quelle décision doivent prendre les juges ?

Il y a 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 doivent 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 doivent prendre les juges ?

Il y a 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 doivent 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 doivent 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 doivent prendre les juges ?

Il y a 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 doivent prendre les juges ?

Il y a 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 doivent 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 doivent 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 doivent prendre les juges ?

Il y a 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 doivent 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 doivent prendre les juges ?

Il y a 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 doivent 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 doivent 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 doivent 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 doivent 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.

2 - PELOTE LANCÉE DU CAMP DU FOND

Au cours d'échanges, la pelote lancée par un joueur du camp du fond sort de volée des limites du fronton. Quelle décision doivent 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 doivent 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 doivent 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 roule, sans être touchée, et entre dans la zone du barne. Quelle décision doivent 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 s'arrête ou est arrêtée ou sort après plus d'un rebond, entre les lignes du pasa marra et du barne. Quelle décision doivent prendre les juges ?

Il y a 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 doivent 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 doivent prendre les juges ?

Il y a 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 doivent prendre les juges ?

Il y a 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 doivent prendre les juges ?

Il y a 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 doivent 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 doivent prendre les juges ?

Il y a 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 doivent prendre les juges ?

Il y a 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 doivent 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 doivent prendre les juges ?

Il y a 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.

L'ATXIKI

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.

Un atxiki a été commis par un joueur du camp du fond, dans son camp. Quelle décision doivent prendre les juges ?

Le point est acquis au camp du mur.

Un atxiki a été commis par un joueur du camp du mur, dans le barne. Quelle décision doivent prendre les juges ?

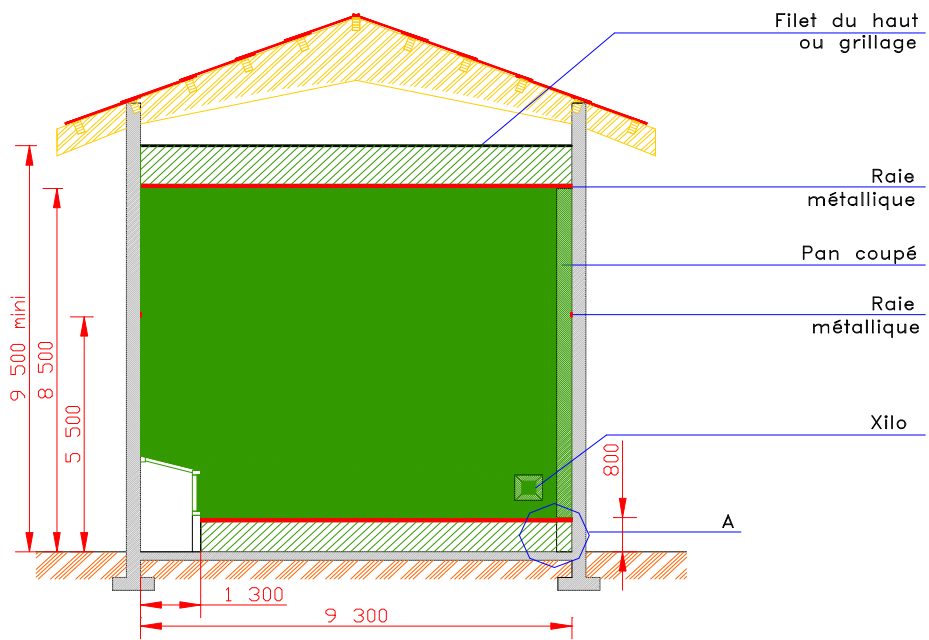
Le point est acquis au camp du fond.

Un atxiki a été commis par un joueur du camp du mur, entre les lignes du barne et du pasa marra. Quelle décision doivent prendre les juges ?

Il y a arraya à l'endroit où il a été commis.

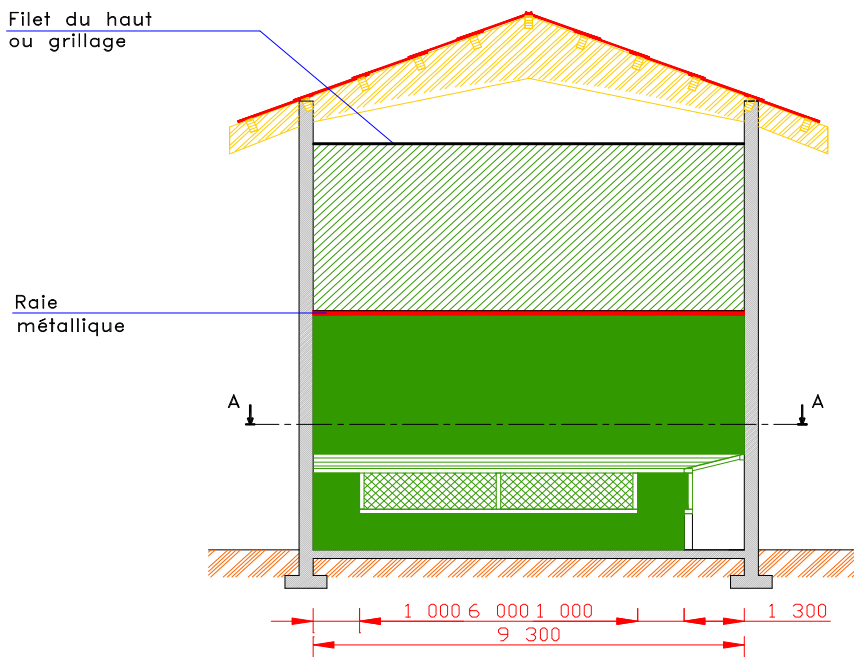
CHAPITRE III

TRINQUET



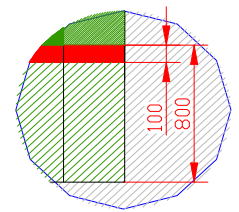
ELEVATION – FRONTIS

COUPE B-B



ELEVATION – MUR DE REBOT

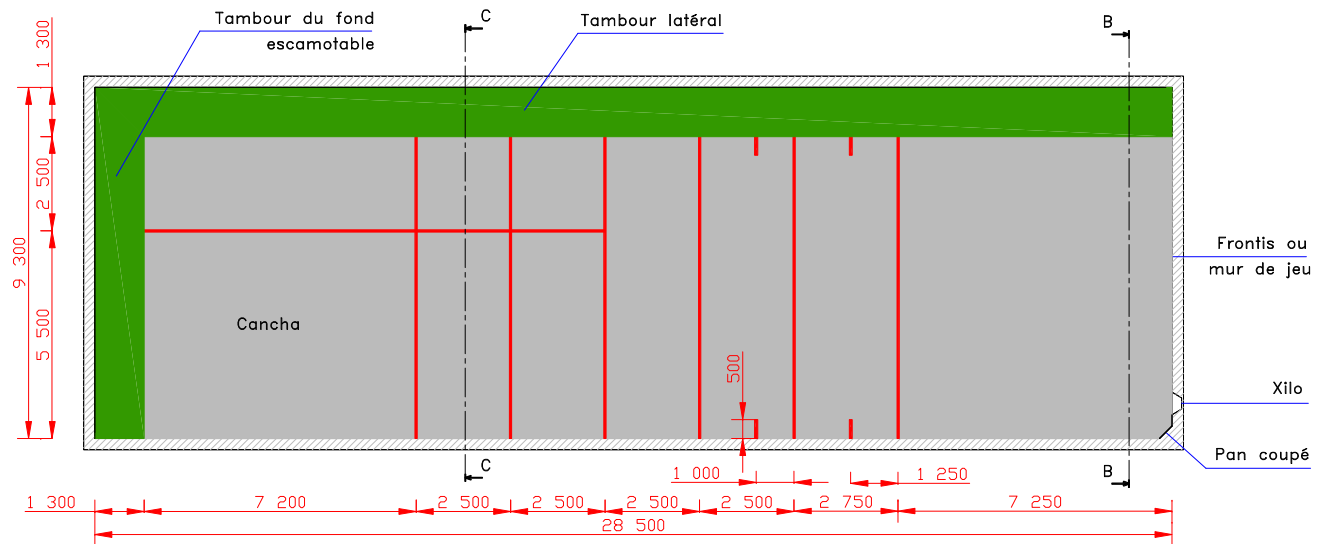
COUPE C-C



Détail A
Echelle : 1/50

A noter que sur ces plans, seules les dimensions intérieures du trinquet sont précisées. Les dimensions extérieures de jeu comme les épaisseurs des murs peuvent être précisées car elles dépendent de l'environnement et donc elles doivent être données par un bureau d'études.

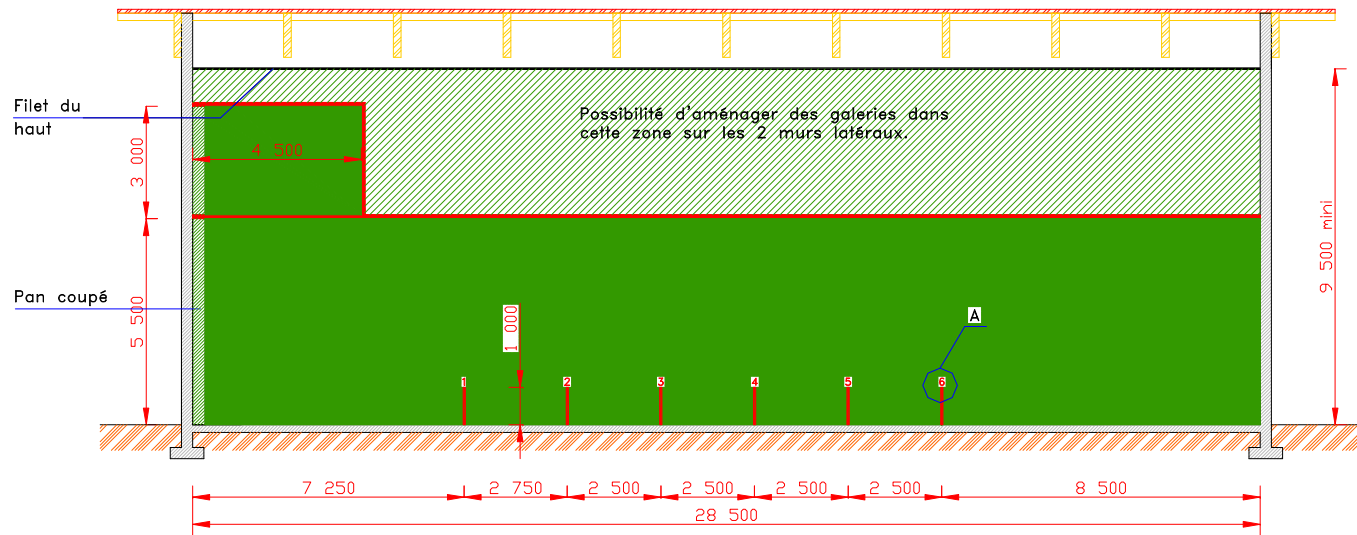
De plus, il y a possibilité d'aménager des galeries ou gradins pour les spectateurs sur les murs latéraux au dessus de la raie, mais aussi sur le mur de rebot.



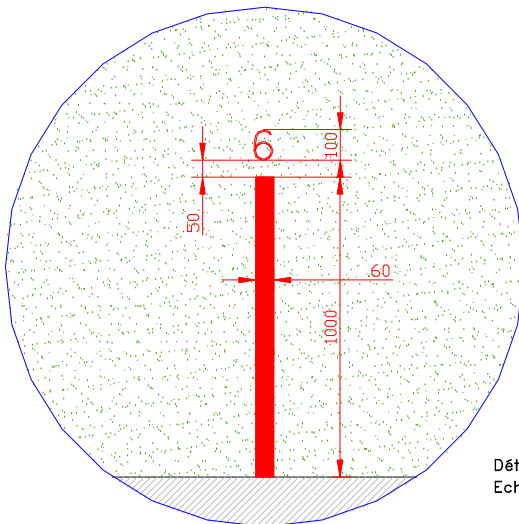
VUE EN PLAN / AU SOL
COUPE A-A

En ce qui concerne l'implantation des lignes au sol, les cotes indiquées désignent l'axe des lignes. Il faut savoir que toutes les lignes ont une épaisseur de 6 cm sauf les 4 morceaux de lignes de 30 cm de long qui ont quant à elles une épaisseur de 8 cm.

Vue en plan de l'aire de jeu		Unité : mm	
TRINQUET			
		Feuille 2/4	
FFPBS	Echelle : 1/200		
	Date : Août 2001	Version : A	

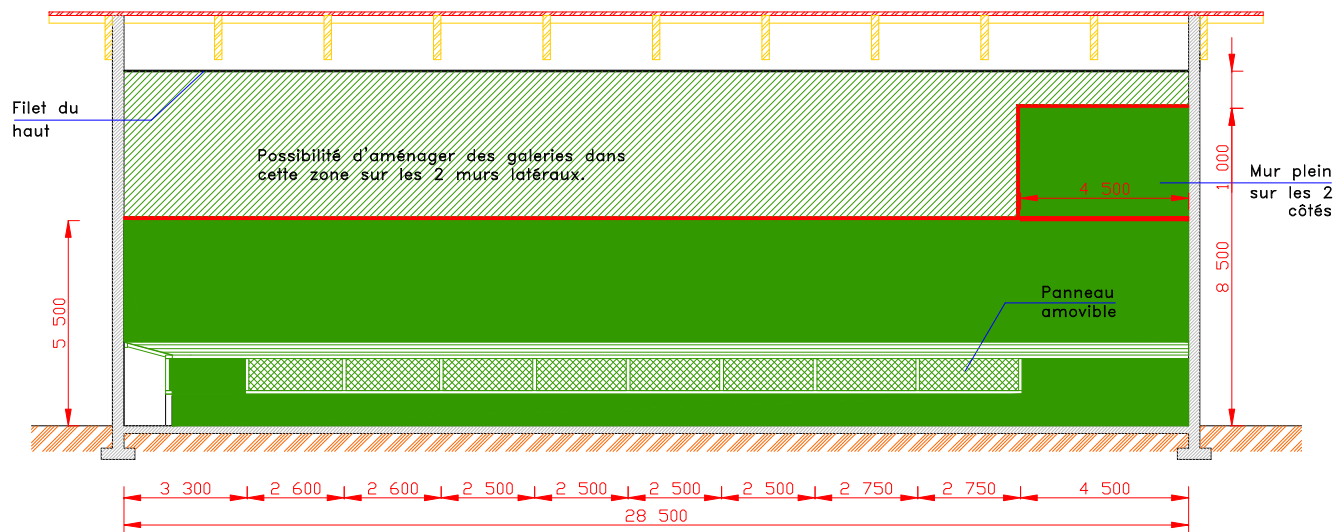


ELEVATION – MUR LATERAL de DROITE



Détail A
Echelle 1/25

Elévation – mur latéral de droite		Unité : mm	
TRINQUET			
		Feuille 3/4	
Echelle : 1/200 sauf détail (Ech : 1/25)			
Date : Août 2001		Version A	
FFPB			



ELEVATION – MUR LATERAL côté tambour

De même que pour le marquage au sol, les cotes, indiquées sur ce plan pour l'emplacement des poteaux du tambour, matérialisent les axes des poteaux.

Elévation – mur latéral côté tambour		Unité : mm	
TRINQUET			
		Feuille 4/4	
FFPB	Echelle : 1/200		
	Date : Août 2001	Version	A

Quelles sont les limites du trinquet ?

- **Sur le mur principal :**
 - une raie horizontale inférieure
 - une raie horizontale supérieure au-dessus de laquelle toutes les pelotes sont fausses.
- **Les limites latérales** sont situées à la hauteur des premières galeries et matérialisées par des bandes horizontales.
- **La limite supérieure** est matérialisée par un grillage.

RÈGLES SPORTIVES SPÉCIALES APPLICABLES AUX JEUX DE TRINQUET **(SAUF PASAKA)**

Par combien de juges/arbitres les parties sont-elles jugées ?

Par un juge/arbitre unique, à l'intérieur du trinquet. Il peut être assisté par un ou deux assesseurs.

Où se place le juge arbitre ?

Il n'a pas de place spécifique. Il se déplace dans la cancha en fonction du déroulement du jeu.
A main nue, au but, il se place à hauteur de la ligne à dépasser.

En cours de jeu, le juge/arbitre gêne un joueur ou est touché par la pelote. Peut-il accorder le "berritz" ?

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

De combien de joueurs les camps sont-ils composés ?

- A main nue, un ou deux
- Dans les spécialités de Xare, Paleta gomme pleine, creuse, cuir : deux

Les joueurs sont-ils interchangeables ?

Oui.

Dans quelles spécialités n'utilise t'on pas le tambour du fond ?

A paleta gomme creuse, cuir, xare

Dans quelles spécialités le 'xilo' est-il obstrué ?

A paleta gomme creuse, cuir, xare

Dans quelles spécialités le premier filet du tambour latéral est-il obstrué ?

A main nue et paleta gomme pleine

Le montant arrière pris dans la maçonnerie est-il considéré comme filet ?

Non

Le pan coupé fait-il partie intégrante du mur de face ?

Oui.

Comment se nomment les 2 espaces rectangulaires situés des 2 côtés du mur de frappe au dessus des limites latérales ?

Les « oreilles »

Les « oreilles » font-elles parties intégrantes de l'aire de jeu ?

Oui, à paleta gomme creuse, cuir, xare.

Non, à main nue et paleta gomme pleine.

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

Non.

LES RÈGLES SUIVANTES S'APPLIQUENT POUR des PELOTES de RETOUR du FRONTIS

Au but, la pelote touche le frontis et sans avoir bondit au sol, frappe le mur du fond puis rebondit sur la cancha avant la raie à dépasser. A qui revient le point ?

A l'adversaire du joueur qui vient de buter

Au but, à main nue et paleta gomme pleine, la pelote touche le poteau signalant la raie à dépasser. A qui revient le point ?

A l'adversaire du joueur qui vient de buter.

Pour les spécialités de paleta gomme creuse, cuir, 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 ? Quels sont les cas de demi-fautes, au but ?

- A gauche de cette ligne longitudinale.

- Lorsque au retour du frontis, la pelote, après avoir franchi la ligne à dépasser, rebondit, soit sur cette ligne soit à gauche de celle-ci .

- Quand au but, la pelote touche le mur de gauche avant ou après le mur de face et rebondit dans la zone autorisée.

- Quand au but, la pelote touche la planche ou le cadre du filet ou le mur de droite avant le mur de face et rebondit dans la zone autorisée

Une attaque directe au filet latéral ou à celui du fond est réalisée. A qui revient le point ?

- à main nue et paleta gomme pleine: à celui qui a frappé la pelote en dernier.

- à paleta gomme creuse, cuir, xare : à l'adversaire de celui qui a frappé la pelote en dernier

A main nue et paleta gomme pleine, une attaque directe au filet du fond est réalisée. A qui revient le point ?

A celui qui a frappé la pelote en dernier

A main nue et paleta gomme pleine, une pelote touche le filet latéral ou celui du fond. A qui revient le point?

A celui qui a frappé la pelote en dernier.

En cours de jeu, à paleta gomme creuse, cuir, xare, après un bond au sol, une pelote touche le filet latéral. A qui revient le point ?

-A celui qui a frappé la pelote en dernier.

En cours de jeu, à main nue et paleta gomme pleine, une pelote touche un poteau dégagé de toute maçonnerie. A qui revient le point ? Pourquoi ?

-A celui qui a frappé la pelote en dernier.

-Ce poteau est considéré comme filet.

En cours de jeu, à paleta gomme creuse, cuir, xare, une pelote touche directement un poteau dégagé de toute maçonnerie. A qui revient le point ? Pourquoi ?

-A l'adversaire de celui qui a frappé la pelote en dernier.

-Ce poteau est considéré comme filet.

En cours de jeu, à paleta gomme creuse, cuir, xare, après un bond au sol, une pelote touche un poteau dégagé de toute maçonnerie. A qui revient le point ? Pourquoi ?

-A celui qui a frappé la pelote en dernier.

-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 ?

Elle est considérée comme filet.

Une pelote touche le pan coupé au-dessus de la raie horizontale et frappe le mur de face au-dessus de la raie horizontale inférieure. Est-elle bonne pour celui qui vient de la frapper ? Pourquoi ?

Oui, parce que le pan coupé fait parti du mur de face

L'adversaire a-t-il le droit de la jouer ?

Oui.

Une pelote 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. Est-elle bonne pour celui qui vient de la frapper ?

Oui, à main nue

Oui, à main nue

Non, à paleta gomme pleine, creuse, cuir, xare.

En cours de jeu, une pelote touche le frontis, frappe le mur du fond puis retouche le frontis, sur la raie ou au-dessous de la raie horizontale sans avoir rebondi au sol. Est-elle bonne pour celui qui vient de la frapper ?

Non.

En cours de jeu, une pelote frappe le frontis puis rebondissant au sol, retouche le frontis une deuxième fois. Est-elle jouable ?

Non. Elle aurait dû être reprise avant de retoucher le frontis.

Comment est limité le but ?

SPÉCIALITÉ	CATÉGORIE	Nombre de points	BUT			PELOTES (grammes)		INSTRUMENTS Poids (grammes et dimensions)
			De	Dépasser	½ faute	Poids total	Gomme et/ou latex	
MAIN NUE Trinquet	Poussins	40		10 m		82	20	Avec 4 g de buis
	Benjamins	40		11 m		88	15	
	Minimes	40		12.5 m		92	17	
	Cadets	40		15 m		96	17	
	Juniors	40		17.5 m		96/97	25	
	Seniors	40		17.5 m		96/97	25	
	Tête à tête	40	8.5 m	17.5 m		96/97	25	
	Elite Pro	40		17.5 m		96/97	25/26	
Élite Pro T à T	40	8.5 m	17.5 m		96/97	25/26		
XARE	Benjamins	40	12 m	12.5 m	Moitié gauche	78/80	26	Longueur max 58 cm Largeur max 18 cm
	Minimes	40	15 m	15 m				
	Cadets	40	15 m	17.5 m				
	Juniors	40	18 m	20 m				
	Seniors	40	20 m	20 m				
PALETA PELOTE DE GOMME PLEINE Trinquet	MASCULINE FÉMININE	40	17.5 m	17.5 m		55	Pleine	400/500 Longueur max 50 cm Largeur max 20 cm épaisseur. max 1.5 cm
	Benjamins	40	8.5 m	13 m				
	Minimes	40	13 m	13 m				
	Cadets	40	13 m	15 m				
	Juniors/ Seniors	40	15 m	17.5 m				
PALETA PELOTE DE GOMME CREUSE Trinquet	Toutes	30	15 m	15 m	Moitié gauche	40	Creuse	400/500g Longueur max 50 cm Largeur max 20 cm épaisseur max 1.5 cm
PALETA PELOTE DE CUIR Trinquet	Toutes	40	20 m	20 m	Moitié gauche	52	15/16	500/600g Longueur max 50 cm Largeur max 13 cm
PASAKA		13 jeux		Voir règles spéciales	Voir règles spéciales	235/245		Longueur max 34 cm Largeur max 19 cm Profond. max 6.5 cm

RÈGLES SPÉCIALES AU JEU DE PASAKA

Les joueurs, face à face, doivent renvoyer la pelote, au-dessus d'un filet placé au milieu du trinquet, en utilisant un gant de cuir et en jouant dans les limites du trinquet.

Au cours d'échanges, la pelote se détériore. Que doit faire le juge principal ?

Arrêter le point.

En combien de jeux se déroule une partie ?

En 13 jeux.

Comment sont comptés les points ?

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

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

Quelles sont les dimensions du terrain ?

Ce sont celles du trinquet. Il est divisé en deux parties sensiblement égales séparées par un filet médian, fixé à une hauteur de 1,20 m. Ces deux parties sont nommées «camp du mur» et «camp du fond». Un rectangle «r» délimite la zone dans laquelle la pelote doit tomber, au but. Au sol, une raie «b» marque la ligne de but.

De combien de joueurs les camps sont-ils constitués ?

De deux joueurs. Le cordier est celui qui évolue près du filet.

Les joueurs sont-ils interchangeables ?

Oui.

Par combien de juges la partie est-elle jugée ?

Par un juge qui peut être assisté par un ou deux assesseurs.

Où doit se trouver le buteur, au moment de l'engagement ?

Il doit se trouver, face au filet, derrière la ligne «b».

Comment est déterminé le choix du camp ?

Par tirage au sort.

Comment doit-il engager le but ?

Il doit lancer la pelote, sur le tambour latéral, avec la main qui n'a pas l'instrument. La pelote doit être lancée de bas en haut. Il est interdit de buter soit de haut en bas, soit latéralement.

Où doit retomber la pelote lancée par le buteur ?

Elle doit retomber dans le rectangle «r».

A combien de tentatives, le buteur a-t-il droit à chaque engagement ?

Il a le droit à deux tentatives.

Quels sont les cas de demi-fautes au but ?

- Lorsque la pelote ne retombe pas dans le rectangle «r» ou touche les raies limites de ce rectangle ;
- Lorsque la pelote retombe dans le rectangle «r» sans avoir roulé sur le tambour ;
- Lorsque la pelote touche le mur de gauche ;
- Lorsque le buteur n'a pas les deux pieds derrière la ligne «b».

A quel moment le joueur de l'équipe adverse doit-il demander la demi-faute ?

Avant de frapper la pelote ou au moment de la frappe.

Qu'arrive-t-il si la demande n'est pas faite à temps ?

Le point est considéré comme régulièrement engagé.

Le buteur fait une faute à la deuxième tentative de but. Quelle décision doit prendre le juge ?

Le point est acquis pour l'équipe adverse.

La pelote, lancée par le buteur, touche l'arête seule du plan incliné, puis tombe dans le rectangle «r». Quelle décision doit prendre le juge ?

Le but est considéré comme valable.

Au but, la pelote lancée roule sur le tambour puis, touche, dans la descente, la raie horizontale fixe du mur de face. Quelle décision doit prendre le juge ?

Berriz - à refaire.

Un joueur a-t-il le droit de s'appuyer sur le filet avec son gant ?

Non, sous peine de perdre le point.

Un joueur a-t-il le droit de s'appuyer de la main libre sur le filet pour atteindre plus facilement la pelote ?

Non, sous peine de perdre le point.

Un joueur a-t-il le droit de lever ou de baisser le filet à sa guise ?

Non, sous peine de perdre le point.

Une pelote touche la corde du filet ou lui-même et passe par-dessus le filet dans le camp adverse. Quelle décision doit prendre le juge ?

Le jeu continue.

Une attaque directe du filet latéral du camp adverse ou de celui du fond est réussie. A qui revient le point ?

A celui qui a frappé la pelote en dernier.

Une pelote touche le filet latéral du camp adverse ou de celui du fond. Peut-elle être reprise ? Non.

Une pelote touche le poteau placé au niveau du filet. A qui revient le point ?

A l'adversaire de celui qui a frappé la pelote en dernier même si elle passe dans le camp adverse.

Une pelote touche un poteau ou un montant dégagé de toute maçonnerie. A qui revient le point ?

A celui qui a frappé la pelote en dernier.

Le dernier poteau ou le montant est-il considéré comme filet ?

Non.

Une pelote touche le cadre du filet de haut en bas. Comment est-elle considérée ?

Elle est considérée comme filet.

Une pelote touche le cadre du filet de bas en haut. Comment est-elle considérée ?

Elle est considérée comme filet.

Une pelote entre de volée ou après le rebond dans le xilo (trou). Quelle décision doit prendre le juge ?

Le point est gagné pour celui qui a frappé la pelote en dernier.

Une pelote frappe de volée ou après le rebond un des rebords du xilo. Quelle décision doit prendre le juge ?

Le point est gagné pour celui qui a frappé la pelote en dernier.

De quelle manière la pelote doit-elle être renvoyée ?

En la faisant glisser dans le gant.

La pelote peut-elle être frappée avec le gant ?

Oui, même avec le dos du gant.

Un joueur peut-il renvoyer la pelote en la frappant avec la main ?

Non.

Un joueur a renvoyé la pelote en deux temps. Quelle décision doit prendre le juge ?

Le point est à l'adversaire de celui qui a frappé la pelote en dernier.

Quand s'effectue le changement de camp ?

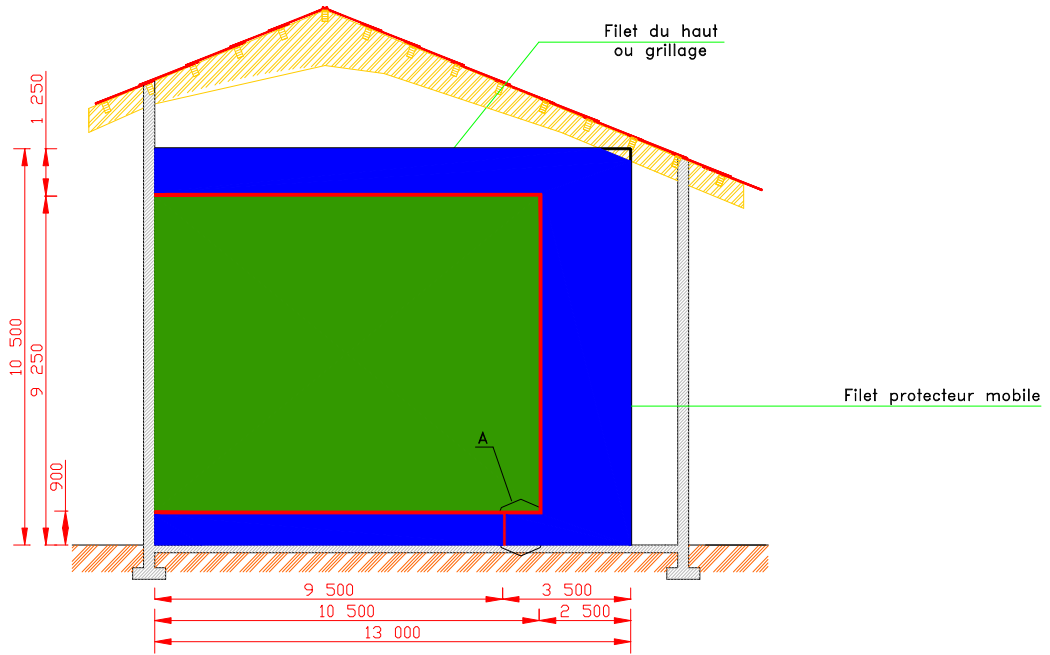
Chaque fois qu'une équipe atteint 40.

Quelle modification le juge ou le compteur doit-il effectuer lorsque les deux équipes arrivent à 40 ?

L'«ados» est proclamé. Les deux équipes sont ainsi à égalité à 30. Il faudra que l'un des camps ait marqué deux points consécutifs pour clôturer le jeu.

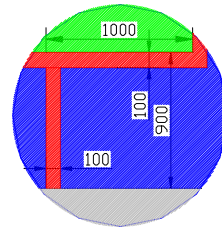
CHAPITRE IV (A)

FRONTON MUR A GAUCHE (36m)

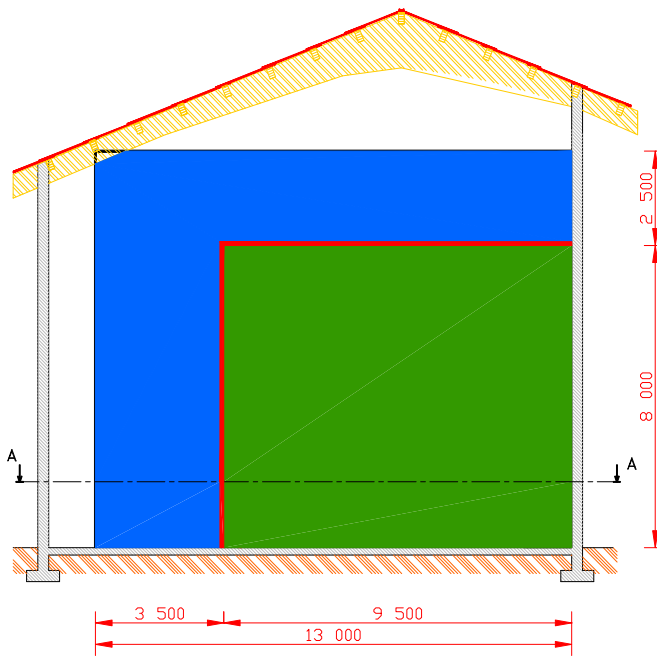


ELEVATION – FRONTIS

COUPE B-B



Détail A
Echelle : 1/50



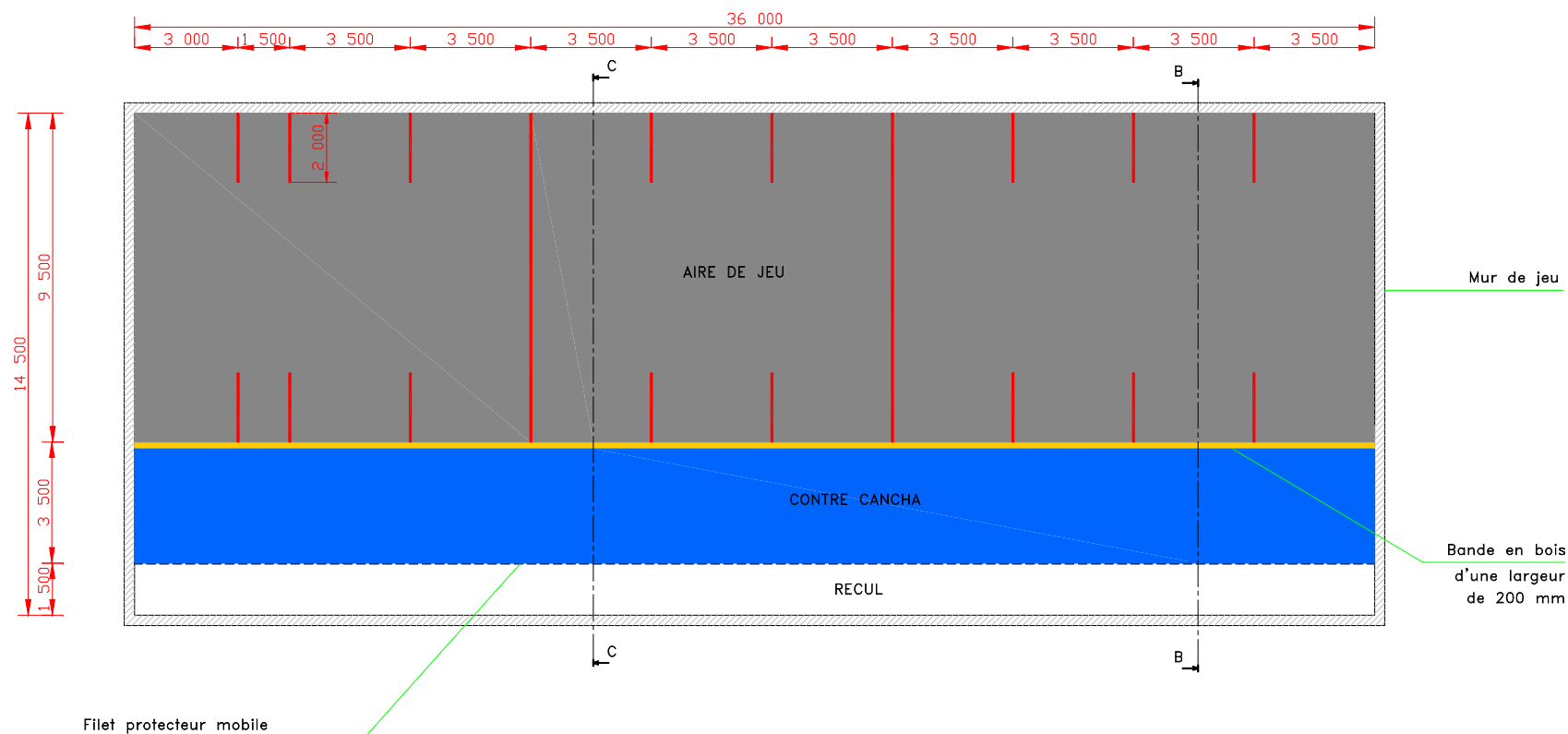
ELEVATION – MUR DE REBOT

COUPE C-C

A noter que sur ces plans, seules les dimensions intérieures du mur à gauche sont précisées. Les dimensions extérieures à l'aire de jeu comme les épaisseurs des murs ne peuvent être précisées car elles dépendent de l'environnement et donc elles doivent être données par un bureau d'études.

De plus, il y a possibilité d'aménager des galeries ou gradins pour les spectateurs sur le côté droit par rapport au frontis (1,50 m derrière le filet).

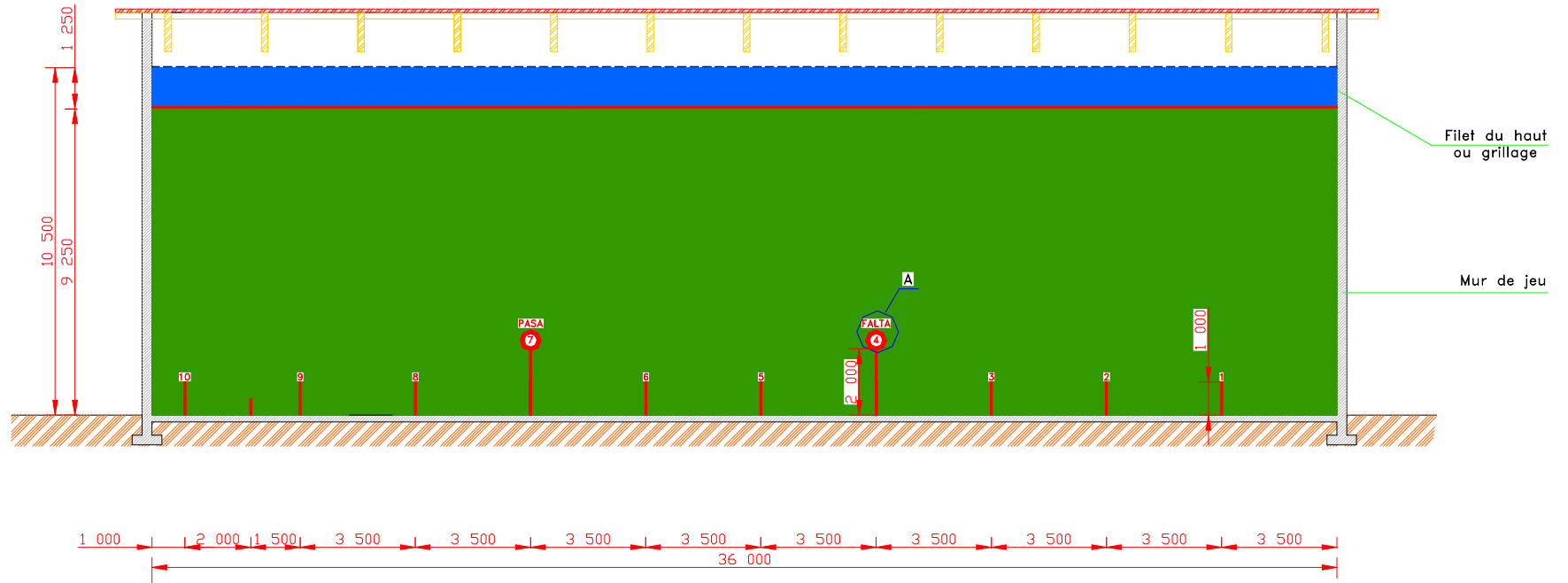
Vue en élévation – frontis et mur de fond		Unité : mm	
MUR A GAUCHE COURT 36 m			
Feuille 1/3			
FFPBO	Echelle : 1/200	Date : Août 2001	Version A



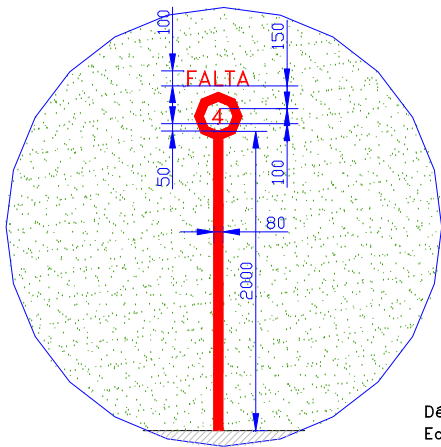
VUE EN PLAN / AU SOL
COUPE A-A

En ce qui concerne l'implantation des lignes au sol, les cotes indiquées désignent l'axe des lignes. Il faut savoir que toutes les lignes ont une épaisseur de 6 cm sauf les 2 lignes continues de 9,50 m de longueur qui ont quant à elles une épaisseur de 8 cm.

Vue en plan de l'aire de jeu		Unité : mm	
MUR A GAUCHE COURT 36 m			
Feuille 2/3			
FFPBO	Echelle : 1/200		
	Date : Août 2001	Version	A



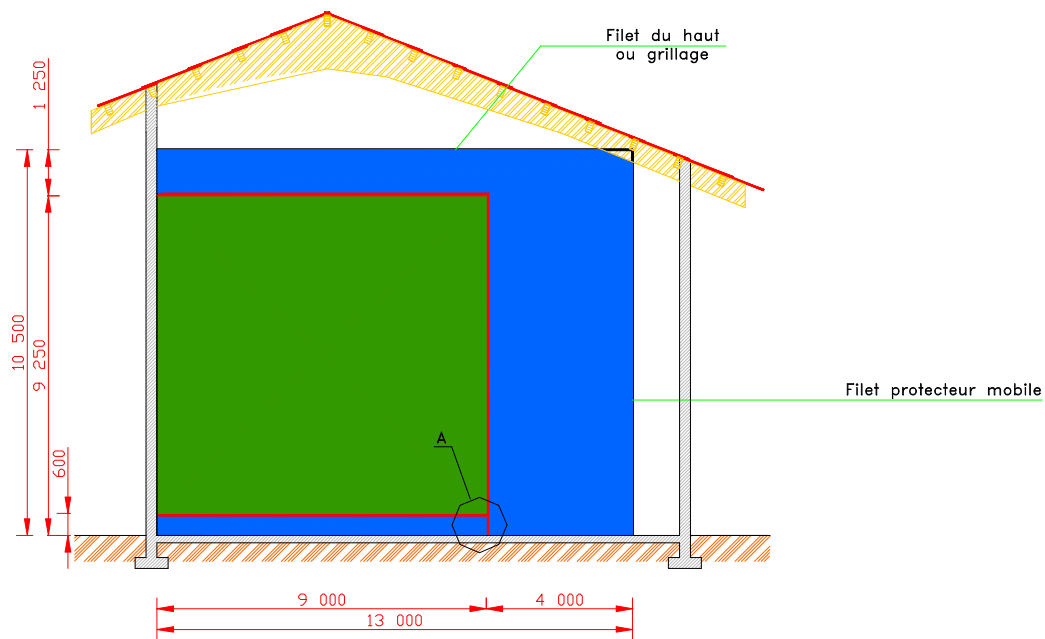
ELEVATION – mur de gauche



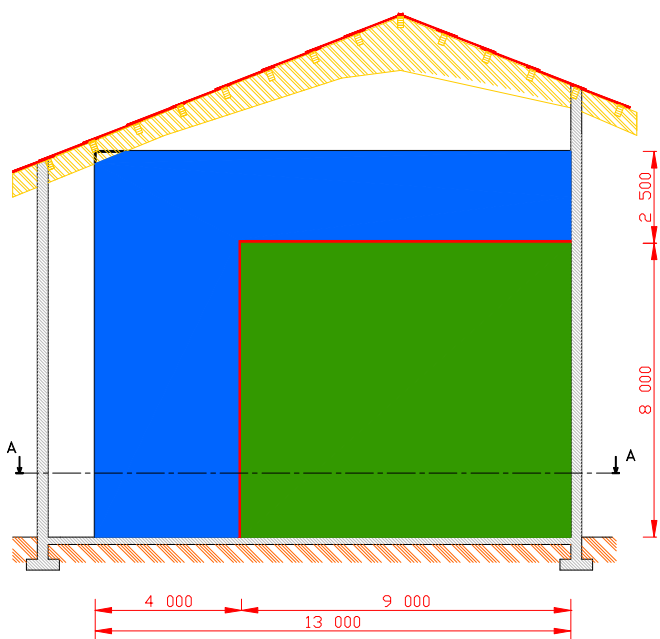
Détail A
Echelle 1/50

Elevation – mur de gauche		Unité : mm
MUR A GAUCHE COURT 36 m		
Feuille 3/3		
Echelle : 1/200 sauf détail (Ech : 1/50)		
Date : Août 2001	Version : A	

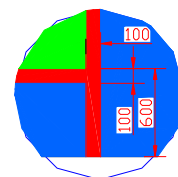




ELEVATION – FRONTIS
COUPE B-B



ELEVATION – MUR DE REBOT
COUPE C-C

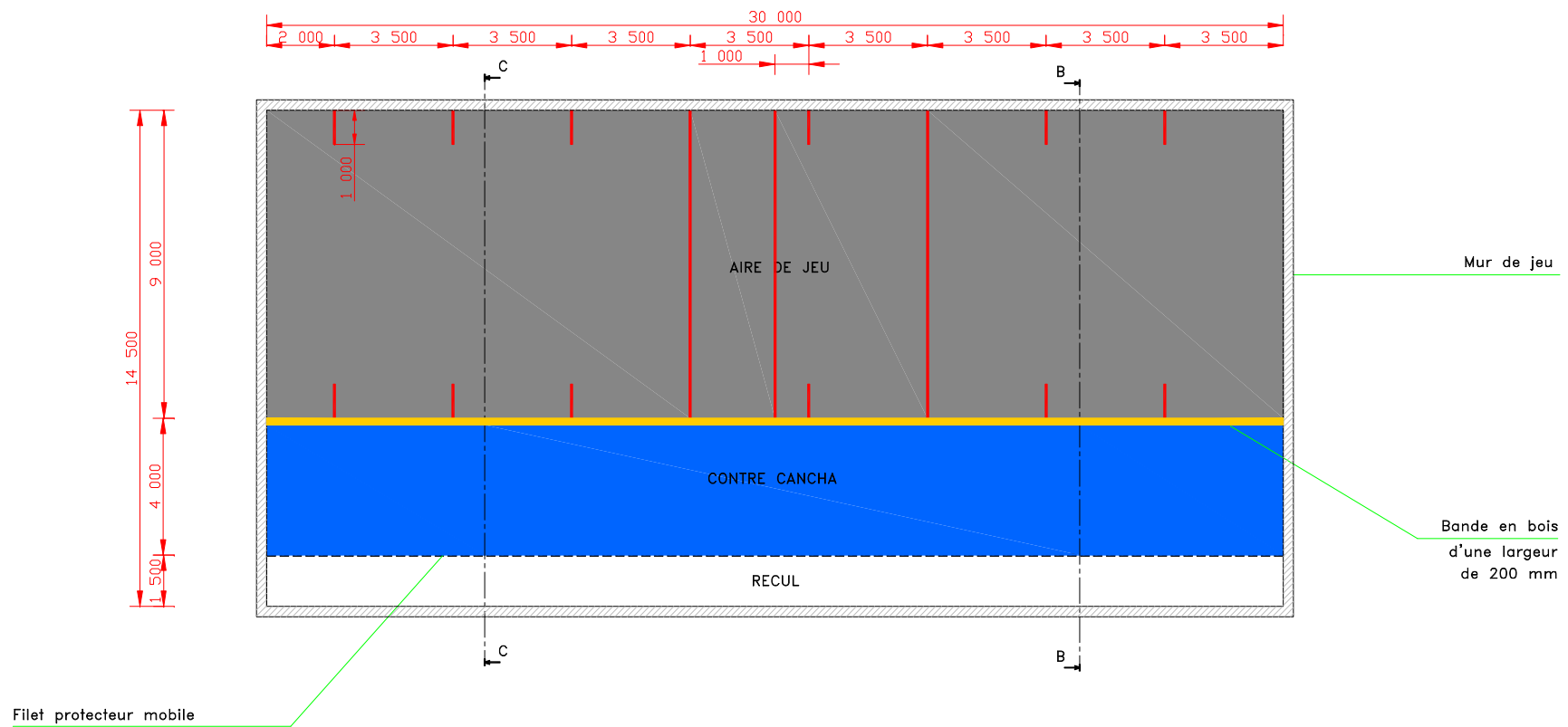


Détail A
Echelle : 1/50

A noter que sur ces plans, seules les dimensions intérieures du mur à gauche sont précisées. Les dimensions extérieures à l'aire de jeu comme les épaisseurs des murs ne peuvent être précisées car elles dépendent de l'environnement et donc elles doivent être données par un bureau d'études.

De plus, il y a possibilité d'aménager des galeries ou gradins pour les spectateurs sur le côté droit par rapport au frontis (1,50 m derrière le filet).

Vue en élévation – frontis et mur de fond				Unité : mm	
MUR A GAUCHE COURT 30 m					
Feuille 1/3					
FFPBO		Echelle : 1/200			
Date : Août 2001		Version		A	

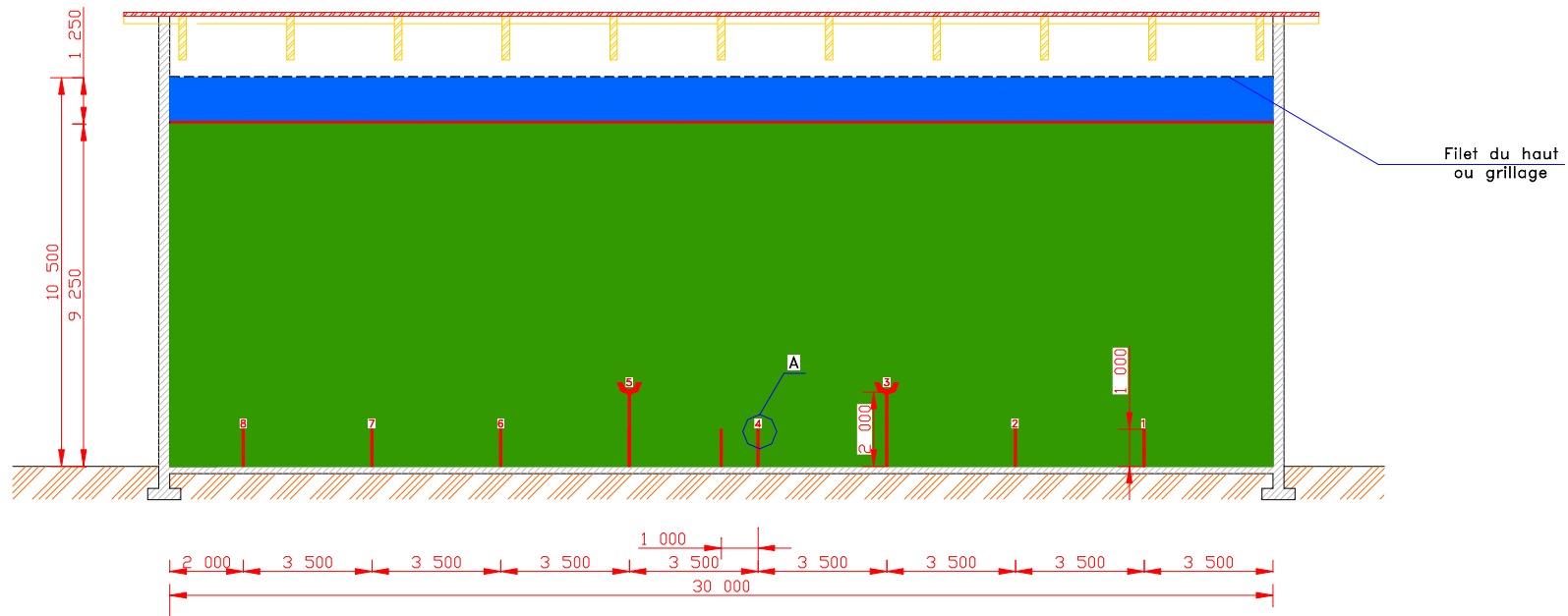


VUE EN PLAN / AU SOL

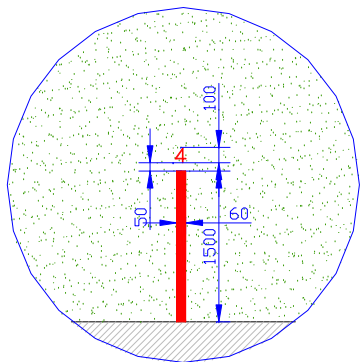
COUPE A-A

En ce qui concerne l'implantation des lignes au sol, les cotes indiquées désignent l'axe des lignes. Il faut savoir que toutes les lignes ont une épaisseur de 6 cm sauf les 3 lignes continues de 9 m de longueur qui ont quant à elles une épaisseur de 8 cm.

Vue en plan de l'aire de jeu		Unité : mm	
MUR A GAUCHE COURT 30 m			
Feuille 2/3			
FFPBO	Echelle : 1/200		
	Date : Août 2001	Version : A	

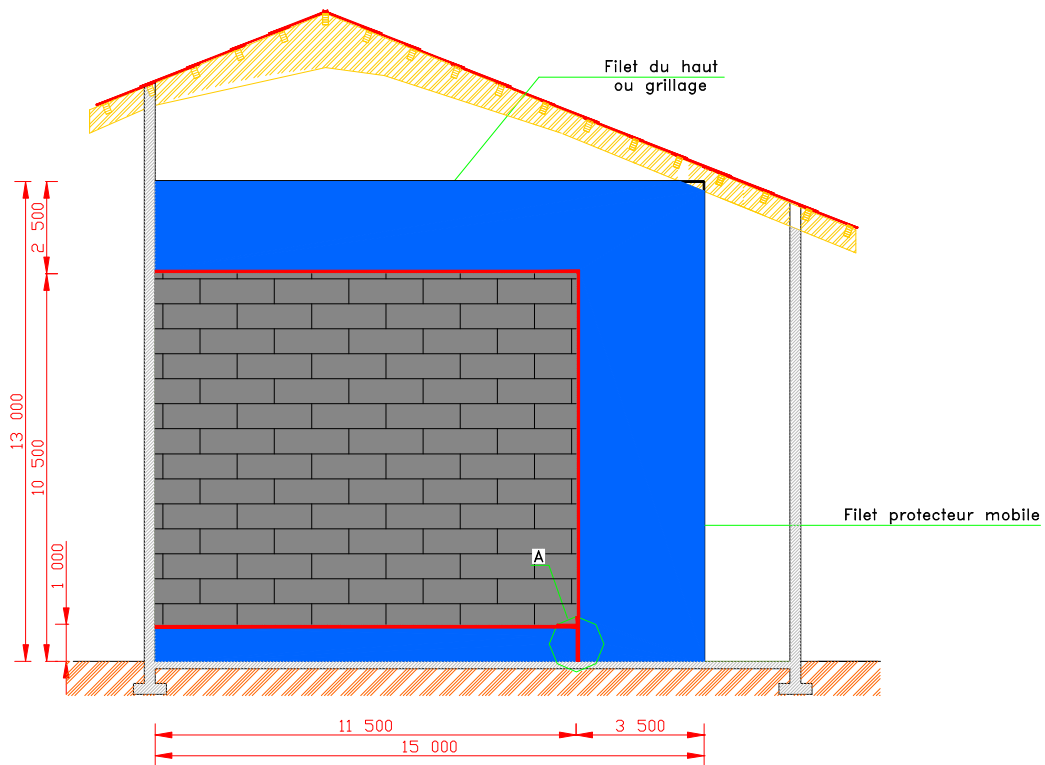


ELEVATION – mur de gauche



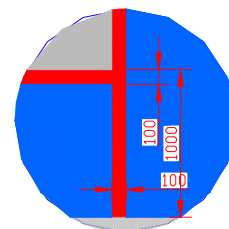
Détail A
Echelle 1/50

Elévation – mur de gauche		Unité : mm
MUR A GAUCHE COURT 30 m		
Feuille 3/3		
Echelle : 1/200 sauf détail (Ech : 1/50)		
FFPBO	Date : Août 2001	Version A

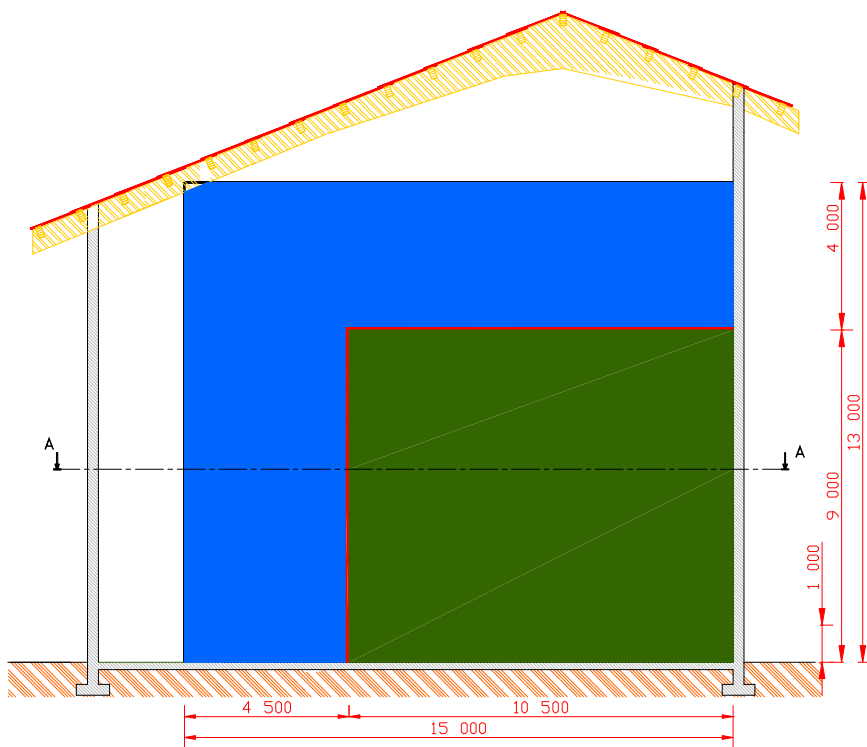


ELEVATION – FRONTIS

COUPE B-B



Détail A
Echelle : 1/50



ELEVATION – MUR DE REBOT

COUPE C-C

A noter que sur ces plans, seules les dimensions intérieures du jai-alai sont précisées. Les dimensions extérieures à l'aire de jeu comme les épaisseurs des murs ne peuvent être précisées car elles dépendent de l'environnement et donc elles doivent être données par un bureau d'études.

De plus, il y a possibilité d'aménager des galeries ou gradins pour les spectateurs sur le côté droit par rapport au frontis (1,50 m derrière le filet).

Vue en élévation – frontis et mur de fond Unité : mm

MUR A GAUCHE / JAI-ALAI

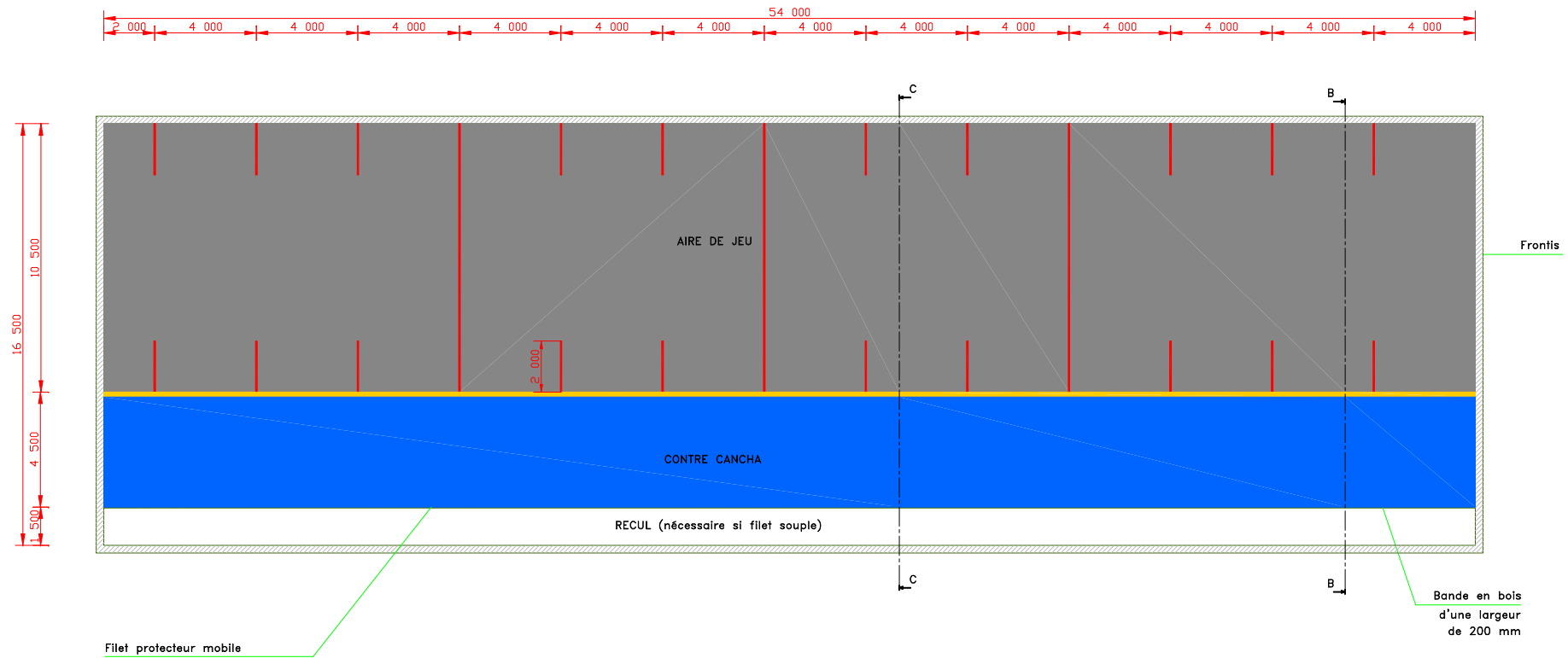
Feuille 1/3



Echelle : 1/200

Date : Août 2001

Version A

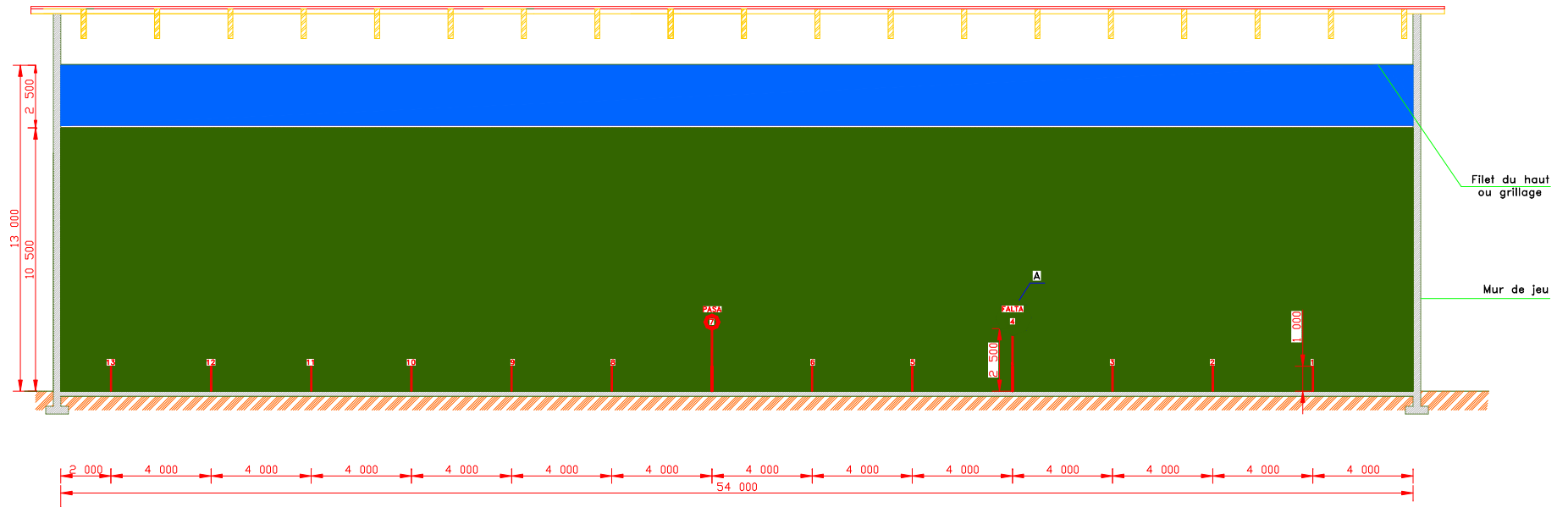


VUE EN PLAN / AU SOL

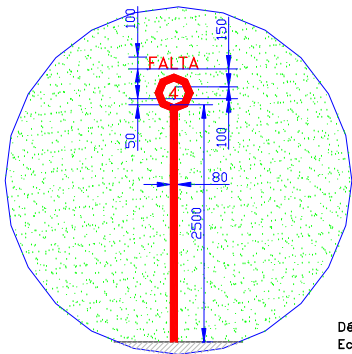
COUPE A-A

En ce qui concerne l'implantation des lignes au sol, les cotes indiquées désignent l'axe des lignes. Il faut savoir que toutes les lignes ont une épaisseur de 6 cm sauf les 3 lignes continues de 10,50 m de longueur qui ont quant à elles une épaisseur de 8 cm.

Vue en plan de l'aire de jeu		Unité : mm
MUR A GAUCHE / JAI-ALAI		Feuille 2/3
FFPBO	Echelle : 1/250	
Date : Aoûl 2001	Version : A	



ELEVATION – mur de gauche



Détail A
Echelle 1/50

Elévation – mur de gauche		Unité : mm	
MUR A GAUCHE / JAI-ALAI			
Feuille 3/3			
Echelle : 1/250 sauf détail (Ech : 1/50)			
Date : Août 2001		Version A	

Combien existe-t-il de types de mur à gauche ? Dans chacun d'eux, quelles spécialités y pratique-t-on ?

- Le 30 m pour la paleta pelote gomme creuse et le frontenis.
- Le 36 m pour la main nue, la paleta pelote gomme pleine, paleta pelote cuir, pala corta, joko-garbi.
- Le 54 m ou Jai-Alai pour la cesta punta, pala larga et remonte.

Quelles sont les limites du fronton mur à gauche ?

La place du jeu se compose du mur de face (frontis), du mur de gauche, du mur du fond, de la cancha et de la contracancha.

La cancha désigne le sol du fronton sur lequel sont tracées les lignes du but, de falta, de pasa ainsi que la ligne parallèle au mur de gauche.

La contracancha désigne la surface à l'extérieur de cette ligne parallèle.

- 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 3,50 m de la cancha marque une limite de jeu et assure la protection des spectateurs.

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

- 0,60 m pour le 30 m
- 0,90 m pour le 36 m
- 1,00 m pour le 54 m

Par combien de juges/arbitres les parties en fronton de 30 m sont-elles jugées ?

Un juge/arbitre principal et un assesseur .

A paleta gomme creuse quelle est leur place ?

- Le juge/arbitre principal, face à la ligne de but (à 15 m du frontis) ;
- Un assesseur, à l'arrière, contre le mur d'errebot pour surveiller la ligne séparant la cancha de la contra-cancha;

A frontenis quelle est leur place ?

- Le juge/arbitre principal, face à la ligne de falta (n° 3 ou à 10,50 m du frontis) ;
- Un assesseur, face à la ligne de pasa (n° 5 ou à 17,50 m du frontis). Dès le but effectué, il se placera comme à paleta gomme creuse.

Par combien de juges/arbitres les parties en fronton de 36 m ou 54 m sont-elles jugées ?

- Un juge/arbitre principal et un assesseur à main nue ;
- Un juge/arbitre principal et deux assesseurs aux instruments (sauf à paleta gomme pleine: un juge arbitre principal et un assesseur).

A main nue quelle est leur place ?

- Le juge/arbitre principal, face à la ligne de falta ;
- Un assesseur, face à la ligne de pasa ;

Aux instruments quelle est leur place ?

- Le juge/arbitre principal, face à la ligne de pasa ;
- Un assesseur, face à la ligne de falta ;
- Un assesseur, face à la ligne de but ; Dès le but effectué, il se placera comme à paleta gomme creuse.

De combien de joueurs les camps sont-ils composés ?

Deux (la spécialité main nue peut se jouer à un contre un)

Les joueurs sont-ils interchangeables ?

Oui.

De quelle façon doit se faire obligatoirement le but ?

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)

Dans quelle spécialité la ligne du « pasa » n'existe -t-elle pas ?

Pour la paleta gomme creuse en 30 m.

Au but, la pelote touche la ligne du falta. Quelle décision doit prendre le juge/arbitre ?

La pelote est fausse.

A la première tentative d'un but, la pelote touche ou dépasse la ligne du pasa. Quelle décision doit prendre le juge/arbitre ?

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

A la deuxième tentative d'un but, la pelote touche ou dépasse la ligne du pasa. Quelle décision doit prendre le juge/arbitre ?

Il y a faute pour le joueur qui a buté.

En 30 m, à paleta gomme creuse, au but, si la pelote touche le mur de gauche et le mur d'errebota (ou inversement) avant le rebond sur la cancha, quelle décision doit prendre le juge/arbitre ?

Demi-faute.

Avant le rebond sur la cancha, la pelote touche la raie horizontale supérieure du mur de gauche ou du mur du fond. A qui revient le point ?

A l'adversaire de celui qui a frappé la pelote en dernier.

Après le rebond sur la cancha, la pelote touche la raie horizontale supérieure du mur de gauche ou du mur du fond. A qui revient le point ?

A celui qui a frappé la pelote en dernier.

De volée, la pelote touche la raie verticale du mur du fond. A qui revient le point ?

A l'adversaire de celui qui a frappé la pelote en dernier.

Après le rebond sur la cancha, la pelote touche la raie verticale du mur du fond. A qui revient le point ?

A celui qui a frappé la pelote en dernier.

Après avoir effectué un rebond sur la cancha, la pelote frappe le mur du fond, à gauche de la raie verticale. A qui revient le point ?

A celui qui a frappé la pelote en dernier.

Suite à un deux murs ou à une attaque de gauche à droite, après un rebond dans la cancha, la pelote se dirige vers le filet protecteur. Un joueur la renvoie avant que lui ou son instrument soit en contact avec ce filet. Quelle décision doit prendre le juge/arbitre ?

Le point continue.

Suite à un deux murs ou à une attaque de gauche à droite, après un rebond dans la cancha, la pelote touche le filet protecteur, puis est renvoyée par un joueur. Quelle décision doit prendre le juge/arbitre ?

Le point est acquis à celui qui a frappé la pelote en dernier

. Suite à un deux murs ou à une attaque de gauche à droite, après un rebond dans la cancha, la pelote se dirige vers le filet protecteur. Un joueur la renvoie, après que lui ou son instrument ait eu un contact avec ce filet. Quelles décisions doit prendre le juge/arbitre ?

- Le point est acquis à l'adversaire du joueur qui vient de renvoyer la pelote lorsque le filet protecteur a été volontairement déplacé par celui-ci;
- Le point continue, dans le cas contraire.

A joko-garbi, le but du revers est-il autorisé ?

Non.

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

Non.

CHAPITRE IV (B)

FRONTON MUR A GAUCHE (30m)

REGLES SPORTIVES SPECIALES APPLICABLES AUX JEUX DE FRONTON MUR A GAUCHE COURT (30m)

REGLES SPECIALES AU JEU DE PALETA PELOTE DE GOMME CREUSE

Au cours d'échanges, la pelote se détériore. Que doit faire le juge/arbitre principal ?

Arrêter le point.

Par combien de juge/arbitres les parties sont-elles jugées ?

Un juge/arbitre et un assesseur.

Quelle est leur place ?

- Le juge/arbitre, face à la ligne tracée à 15 m. du frontis ;
- L'assesseur au fond.

De quelle façon doit se faire obligatoirement le but ?

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 après la ligne tracée à 15 m. du frontis.

Comment est limité le but ?

(voir tableau à la fin)

De combien de joueurs les camps sont-ils composés ?

Deux.

Les joueurs sont-ils interchangeable ?

Oui.

Au but, la pelote touche la ligne du n° 5. Quelle décision doit prendre le juge/arbitre ?

La pelote est fautive.

Avant le rebond, la pelote touche la raie horizontale supérieure du mur de gauche ou du mur du fond. A qui revient le point ?

A l'adversaire de celui qui a frappé la pelote en dernier.

Après le rebond, la pelote touche la raie horizontale supérieure du mur de gauche ou du mur du fond. A qui revient le point ?

A celui qui a frappé la pelote en dernier.

De volée, la pelote touche la raie verticale du mur du fond. A qui revient le point ?

A l'adversaire de celui qui a frappé la pelote en dernier.

Après le rebond, la pelote touche la raie verticale du mur du fond. A qui revient le point ?

A celui qui a frappé la pelote en dernier.

Après avoir effectué un rebond sur la cancha, la pelote frappe le mur du fond, à gauche de la raie verticale. A qui revient le point ?

A celui qui a frappé la pelote en dernier.

Suite à un deux murs ou à une attaque de gauche à droite, après un rebond dans la cancha, la pelote se dirige vers le filet protecteur. Un joueur la renvoie avant que lui ou son instrument soit en contact avec ce filet. Quelle décision doit prendre le juge/arbitre ?

Le point continue.

Suite à un deux murs ou à une attaque de gauche à droite, après un rebond dans la cancha, la pelote touche le filet protecteur, puis est renvoyée par un joueur. Quelle décision doit prendre le juge/arbitre ?

Le point est acquis par celui qui a fait le deux murs ou l'attaque de gauche à droite.

Suite à un deux murs ou à une attaque de gauche à droite, après un rebond dans la cancha, la pelote se dirige vers le filet protecteur. Un joueur la renvoie, après que lui ou son instrument a eu un contact avec ce filet. Quelles décisions doit prendre le juge/arbitre ?

- Le point est acquis à l'adversaire du joueur qui vient de renvoyer la pelote lorsque le filet protecteur a été volontairement déplacé ;
- Le point continue, dans le cas contraire.

Au but, si la pelote touche le mur de gauche et le mur du refilet avant le rebond, quelle décision doit prendre le juge/arbitre ?

Demi-faute.

REGLES SPECIALES AU JEU DE FRONTENIS

Au cours d'échanges, la pelote se détériore. Que doit faire le juge/arbitre principal ?

Arrêter le point.

Par combien de juge/arbitres les parties sont-elles jugées ?

Un juge/arbitre et deux assesseurs.

Quelle est leur place ?

- Le juge/arbitre, face à la ligne tracée à 17,5m. du frontis ;
- Un assesseur face à la ligne tracée à 10,5m. du frontis ;
- L'autre assesseur, au fond.

De quelle façon doit se faire obligatoirement le but ?

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 tracées à 10,5m. et à 17,5m. du frontis.

Comment est limité le but ?

(tableau Frontenis)

De combien de joueurs les camps sont-ils composés ?

Deux.

Les joueurs sont-ils interchangeables ?

Oui.

Au but, la pelote touche la ligne du n° 3. Quelle décision doit prendre le juge/arbitre ?

La pelote est fautive.

A la première tentative d'un but, la pelote touche ou dépasse la ligne du n° 6. Quelle décision doit prendre le juge/arbitre ?

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

A la deuxième tentative d'un but, la pelote touche ou dépasse la ligne du n° 6. Quelle décision doit prendre le juge/arbitre ?

Il y a faute pour le joueur qui a buté.

Avant le rebond, la pelote touche la raie horizontale supérieure du mur de gauche ou du mur du fond. A qui revient le point ?

A l'adversaire de celui qui a frappé la pelote en dernier.

Après le rebond, la pelote touche la raie horizontale supérieure du mur de gauche ou du mur du fond. A qui revient le point ?

A celui qui a frappé la pelote en dernier.

De volée, la pelote touche la raie verticale du mur du fond. A qui revient le point ?

A l'adversaire de celui qui a frappé la pelote en dernier.

Après le rebond, la pelote touche la raie verticale du mur du fond. A qui revient le point ?

A celui qui a frappé la pelote en dernier.

Après avoir effectué un rebond sur la cancha, la pelote frappe le mur du fond, à gauche de la raie verticale. A qui revient le point ?

A celui qui a frappé la pelote en dernier.

Suite à un deux murs ou à une attaque de gauche à droite, après un rebond dans la cancha, la pelote se dirige vers le filet protecteur. Un joueur la renvoie avant que lui ou son instrument soit en contact avec ce filet. Quelle décision doit prendre le juge/arbitre ?

Le point continue.

Suite à un deux murs ou à une attaque de gauche à droite, après un rebond dans la cancha, la pelote touche le filet protecteur, puis est renvoyée par un joueur. Quelle décision doit prendre le juge/arbitre ?

Le point est acquis par celui qui a fait le deux murs ou l'attaque de gauche à droite.

Suite à un deux murs ou à une attaque de gauche à droite, après un rebond dans la cancha, la pelote se dirige vers le filet protecteur. Un joueur la renvoie, après que lui ou son instrument a eu un contact avec ce filet. Quelles décisions doit prendre l'arbitre ?

- Le point est acquis à l'adversaire du joueur qui vient de renvoyer la pelote lorsque le filet protecteur a été volontairement déplacé ;
- Le point continue, dans le cas contraire.

CHAPITRE V

FRONTON MUR A GAUCHE (54m)

Quelles sont les limites du fronton mur à gauche long ?

- La place du jeu se compose du mur de face (frontis), du mur de gauche, du mur du fond, de la cancha et de la contra-cancha.
- La cancha désigne le sol du fronton sur lequel sont tracées les lignes du but, de falta, de pasa ainsi que la ligne parallèle au mur de gauche.
 - * La contra-cancha désigne la surface à l'extérieur de cette ligne parallèle.
 - * Sur le mur de face, est fixée une raie horizontale inférieure au-dessous de laquelle toutes les pelotes sont fausses.
 - * Sur le mur de face, le mur de gauche et le mur du fond est fixée une raie horizontale supérieure au-dessus de laquelle toutes les pelotes sont fausses, de volée.
 - * Sur le mur du fond, une raie verticale limite sa largeur, à gauche de laquelle toutes les pelotes sont fausses, de volée.

Un filet placé à 4,50 m de la cancha marque une limite de jeu et assure la protection des spectateurs.

REGLES SPECIALES AU JEU DE CESTA PUNTA

Par combien de juge/arbitres les parties sont-elles jugées ?

Un juge/arbitre et deux assesseurs.

Quelle est leur place ?

- Le juge/arbitre, face à la ligne du pasa ;
- Un assesseur face à la ligne du falta ;
- L'autre assesseur, au fond.

De quelle façon doit se faire obligatoirement le but ?

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.

Comment est limité le but ?

Voir tableau à la fin

De combien de joueurs les camps sont-ils composés ?

Deux ou un.

Les joueurs sont-ils interchangeable ?

Oui.

Au but, la pelote touche la ligne du falta. Quelle décision doit prendre le juge/arbitre ?

La pelote est fausse.

A la première tentative d'un but, la pelote touche ou dépasse la ligne du pasa. Quelle décision doit prendre le juge/arbitre ?

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

A la deuxième tentative d'un but, la pelote touche ou dépasse la ligne du pasa. Quelle décision doit prendre le juge/arbitre ?

Il y a faute pour le joueur qui a buté.

Avant le rebond, la pelote touche la raie horizontale supérieure du mur de gauche ou du mur du fond. A qui revient le point ?

A l'adversaire de celui qui a frappé la pelote en dernier.

Après le rebond, la pelote touche la raie horizontale supérieure du mur de gauche ou du mur du fond. A qui revient le point ?

A celui qui a frappé la pelote en dernier.

De volée, la pelote touche la raie verticale du mur du fond. A qui revient le point ?

A l'adversaire de celui qui a frappé la pelote en dernier.

Après le rebond, la pelote touche la raie verticale du mur du fond. A qui revient le point ?

A celui qui a frappé la pelote en dernier.

Après avoir effectué un rebond sur la cancha, la pelote frappe le mur du fond, à gauche de la raie verticale. A qui revient le point ?

A celui qui a frappé la pelote en dernier.

Suite à un deux murs ou à une attaque de gauche à droite, après un rebond dans la cancha, la pelote se dirige vers le filet protecteur. Un joueur la renvoie avant que lui ou son instrument soit en contact avec ce filet. Quelle décision doit prendre le juge/arbitre ?

Le point continue.

Suite à un deux murs ou à une attaque de gauche à droite, après un rebond dans la cancha, la pelote touche le filet protecteur, puis est renvoyée par un joueur. Quelle décision doit prendre le juge/arbitre ?

Le point est acquis à celui qui a frappé la pelote en dernier.

Suite à un deux murs ou à une attaque de gauche à droite, après un rebond dans la cancha, la pelote se dirige vers le filet protecteur. Un joueur la renvoie, après que lui ou son instrument a eu un contact avec ce filet. Quelles décisions doit prendre le juge/arbitre ?

- Le point est acquis à l'adversaire du joueur qui vient de renvoyer la pelote en deux temps
- Le point continue lorsque la pelote est renvoyée dans le mouvement.

Quel est le temps réglementaire de repos ? Le joueur peut-il quitter la cancha sans être accompagné par le juge/arbitre ?

Une minute - non.

Au cours d'échanges, la pelote rebondit dans le gant, mais ne sort pas de l'arceau du chistera. Comment est jugé le point ?

Bon.

Dans le fronton, où doivent se tenir obligatoirement les assistants techniques ?

Au fond de la cancha.

Ont-ils le droit d'intervenir du geste ou de la parole durant le déroulement du point ?

Non, ils ne peuvent intervenir qu'au moment du temps de repos des joueurs, en restant à leur place.

Ont-ils le droit au choix des pelotes ?

Non.

Lors d'un échange, la pelote frappe le mur du fond. Le joueur avant, débordé, ne parvient pas à prendre la pelote dans le gant, mais il la renvoie sur le mur de face avec le dos du chistera. Quelle décision doit prendre le juge/arbitre ?

Le point continue, l'action est correcte.

Un joueur effectue un lâcher en deux temps. A-t-il le droit de le faire ?

Non.

Au cours d'échanges, la pelote se détériore. Que doit faire le juge/arbitre principal ?

Arrêter le point.

CHAPITRE VI

REGLEMENTS GENERAUX

En pelote basque, l'année sportive est différente de l'année administrative et financière. Comment les distinguer ? (Article 20)

L'année sportive s'étend du 1^o Septembre au 31 Août suivant..

L'année administrative et financière correspond à l'année civile du 1^o Janvier au 31 Décembre.

Quelles sont les trois différentes catégories de joueurs de pelote ? (Article 21)

- La catégorie Amateur (la plus nombreuse).
- La catégorie Elite Pro (une vingtaine environ)
- La catégorie professionnelle.

22 CATEGORIE AMATEUR

220 STATUT DU JOUEUR AMATEUR

Il faut remplir deux conditions pour pouvoir pratiquer la pelote basque en compétition officielle.

Lesquelles ? (Article 221.0)

- Faire partie d'une association régulièrement affiliée à la fédération.
- Etre licencié à la fédération pour l'année en cours.

221 LA LICENCE

Quelle est la marche à suivre pour délivrer une licence ? (Article 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.
- Etablir et faire signer une demande sur l'imprimé spécial fourni par la FFPB.
- Exiger du joueur la signature du document " Information sur la couverture assurance".
- Faire procéder au contrôle médical, obligatoire pour la compétition.

Que doit faire un joueur qualifié pour une association s'il désire participer à un tournoi ou une partie de fête ? (Article 221.14)

Il doit préalablement obtenir l'autorisation écrite du Président de l'association auprès de laquelle il est licencié.

Combien une association doit-elle avoir de dirigeants licenciés au minimum ? (Article 221.201)

Chaque association sportive doit avoir au moins trois dirigeants licenciés.

Quelle est la classification des joueurs par tranche d'âge? (Article 221.202)

- Poussins: 10-11 ans.
- Benjamins: 12-13 ans.
- Minimes: 14-15 ans.
- Cadets: 16-17 ans.
- Juniors: 18-19-20-21 ans.
- Seniors: 22 ans et plus.

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 1^o Septembre.

Quelle pratique de la pelote basque est autorisée par une licence individuelle ou une licence loisir ? (Article 221.210)

La licence individuelle ou la licence loisir permet seulement la pratique hors compétition officielle.

Dans quelles circonstances un joueur peut-il solliciter de sa ligue régionale l'extension de sa licence pour une spécialité donnée? (Article 221.3 A)

Lorsque 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 ligues les demandes d'extension de licence ? (Article 221.3 B)

Elles doivent être déposées auprès des ligues pour le 1^o Février, le 1^o Juillet et le 1^o octobre, au plus tard, de chaque année.

Une équipe peut-elle être formée de joueurs ayant obtenu une extension à partir de clubs différents ? (Article 221.3 E)

Oui, mais uniquement si la spécialité n'est pas pratiquée dans ces clubs (exception prévue pour la spécialité de Rebot)

Dans quel cas une extension peut-elle être accordée exceptionnellement ? (Article 221.3 F)

Quand la blessure d'un joueur intervient entre la date des inscriptions des équipes et la quinzaine précédant le début de la compétition. Une extension peut alors être accordée exceptionnellement à un joueur d'une association sportive voisine.

Que doit faire un joueur qui désire quitter une association sportive ? (Article 221.4)

Il doit remplir un dossier de demande de mutation et le déposer avant le 1^o Février ou le 1^o Juillet auprès de sa ligue.

Après avoir obtenu une mutation, combien de temps le licencié doit-il rester dans sa nouvelle association? (Article 221.4 B)

Au minimum 1 an.

Dans quels cas, le joueur est dispensé du versement de l'indemnité de mutation. Lesquels ? (Article 221.41)

- Quand le joueur a changé de domicile ou de lieu de travail.
- 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 club.
- Pour un joueur de plus de 45 ans.
- Pour un joueur appartenant à une association dissoute.

Un seul justificatif est à fournir pour une demande de mutation. Quels sont les trois documents possibles ? (Article 221.41.1)

- Bulletin de salaire ou attestation de l'employeur.
- Copie des justificatifs de domicile suivants: électricité, téléphone, eau.
- Copie de la première page d'une déclaration fiscale.

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? (Article 221.41.2)

Il doit d'abord réintégrer son club pour être licencié; après quoi il pourra faire sa demande de mutation.

Quel est le régime particulier des mutations pour une nouvelle association ou pour une nouvelle spécialité s'ouvrant dans une association ? (Article 221.41.2)

- La mutation est accordée d'office durant la première année de fonctionnement sans payer ni les frais de dossier ni les indemnités.
- Elle est délivrée sous réserve de l'accord du président du club quitté et de la ligue concernée.

Quel est le régime particulier des mutations pour les joueurs de plus de 45 ans ? (Article 221.41.2)

Un joueur de plus de 45 ans peut muter sans condition pour le club de son choix sans acquitter les indemnités de mutation.

Un étudiant majeur peut-il obtenir une mutation ou une extension pour une association sportive proche du lieu de ses études (Article 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 1^o Novembre.

Dans le cas de la fusion de deux associations, que peuvent faire leurs joueurs ? (Article 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. Passé ce délai, ils seront licenciés à l'association issue de la fusion.

Que peuvent faire les joueurs appartenant à une association qui vient d'être dissoute ? (Article 221.51.B)

Ils ont la faculté de faire une demande de mutation pour un autre club, en ne versant que les frais de dossier.

Que peut faire un joueur lors de la suppression de sa spécialité dans son association sportive ? (Article 221.52.C)

Lorsque son association ne peut plus assurer la pratique de sa discipline sportive, le joueur peut muter pour un autre club en ne versant que les frais de dossier.

La FFPB peut-elle accorder une licence à un ressortissant étranger non membre de l'Union Européenne ? (Article 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 ? (Article 221.54)

Il peut l'obtenir 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.

222 LES ASSOCIATIONS SPORTIVES OU SOCIÉTÉS SPORTIVES

Un dirigeant d'une association sportive peut-il être rémunéré ? (Article 222.0)

Au sein des associations sportives, les dirigeants, les délégués, doivent être amateurs et bénévoles.

Citer deux faits contraires à la définition et au règlement de l'amateurisme, susceptibles de faire encourir à l'association des sanctions de la fédération ? (Article 222.0 (1))

- 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 club et signer une demande de mutation en faveur de son association.

Une association sportive a-t-elle le droit de verser une indemnité ou un défraiement à un joueur amateur ? (Article 222.0 (2))

Elle le peut à condition de ne pas verser des indemnités dépassant les dépenses réelles effectuées pour frais de voyage ou de séjour.

Pour des parties amicales engageant des joueurs amateurs, qui pourra négocier les frais de déplacement? (Article 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 ? (Article 222.5)

Il faut demander une autorisation écrite au comité directeur de la fédération ou à la commission d'urgence.

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? (Article 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.

223 DELEGUES SPORTIFS

Dans une partie de pelote comment se nomme le représentant légal de la F.F.P.B. ou de la ligue ? (Article 223)

Le délégué sportif.

Pourquoi son rôle est-il particulièrement important ? (Article 223)

Parce qu'il est investi d'une mission de confiance.

Par qui sont désignés les Délégués sportifs ? (Article 223)

Par les Ligues régionales ou la Fédération.

Quel est le rôle du Délégué sportif avant la partie? (Article 223)

- Se faire connaître des associations 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 partie officielle et signaler les joueurs non en règle.
- Nommer les juges arbitres (avec la faculté pour lui de se désigner à cette fonction) et assigner leurs postes respectifs.
- Réunir joueurs et Juges-Arbitres pour leur adresser les recommandations utiles.
- Tirer au sort le but et ordonner immédiatement le commencement de la partie.

Quel est le rôle du Délégué sportif pendant la partie, suivant qu'il est désigné comme juge ou non? (Article 223)

- S'il est désigné comme juge, il participe à leurs délibérations, en observant les règles propres à cette fonction.
- S'il ne fait pas partie des juges, il évitera 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? (Article 223)

- Il consigne le résultat sur la feuille de partie.
- Il mentionne les incidents survenus et en fait le compte-rendu écrit.
- Immédiatement après la rencontre, il adresse la feuille de partie à la Ligue régionale ou à la Fédération.

Dans le cadre du règlement sportif, quelles sont les 5 prérogatives applicables par le délégué sportif (Article 223)

- Faire appliquer le règlement en vigueur sur la tenue vestimentaire des joueurs y compris celui relatif aux protections obligatoires pour certaines spécialités (lunettes, casque) (412-0)
- Imposer le choix des pelotes si les 2 camps en présence ne se mettent pas d'accord sur celui-ci (442)
- Décider si le terrain de jeu est praticable ou non (443-3)
- Faire appliquer le règlement sur l'interruption ou la reprise d'une partie pour cas de « forces majeures » (443 50)
- Imposer le temps d'échauffement avant la partie (443-6)

224 FORFAITS – RECLAMATIONS – SANCTIONS

Combien de temps avant la date fixée pour la rencontre (hors finale) une équipe doit-elle notifier son forfait à la Ligue ou à la Fédération ? (Article 224.0)

Le forfait doit être notifié trois jours au moins avant la date fixée.

Bien que la notification de ce forfait considéré comme « cas de forces majeures » ait été effectuée dans les délais prescrits, quelles sanctions encours cette équipe ? (Article 224-0)

Cet unique forfait entraîne la mise hors compétition de cette équipe.

Ses résultats précédents sont-ils pris en compte pour le classement du groupe ? (224-0)

A l'issue des parties de groupe, les résultats de cette équipe ne seront pas pris en compte

Quelles sont les circonstances exceptionnelles pouvant justifier la non présentation d'un joueur ?

Deuil, accident, maladie ...

Quelles sanctions encourt un joueur ou une équipe pour un forfait, notifié dans les délais mais non considéré comme circonstance exceptionnelle ? (Article 224-0)

Exclusion de la compétition en cours; en cas de récidive, suspension un an.

Quelles sanctions encourt une association pour un forfait, notifié dans les délais mais non considéré comme circonstance exceptionnelle? (Article 224-0)

Blâme assortie d'une pénalité pécuniaire; en cas de récidive, trois mois de suspension assortie d'une pénalité pécuniaire.

Si la notification de ce forfait non considéré comme circonstance exceptionnelle n'a pas été effectuée dans les délais prescrits, quelles sanctions supplémentaires encours cette équipe ? (Article 224-0)

Jusqu'à huit mois de suspension et en cas de récidive un an de suspension.

Lorsqu'une équipe déclare forfait pour une finale de compétition officielle, quelle équipe la remplacera (Article 224-1)

Celle qui a été battue en ½ finale par l'équipe déclarant forfait pour la finale.

Une équipe ne se présente pas à l'heure prévue. Au bout de combien de temps est-elle considérée comme forfait ? (Article 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 tout autre cas de forces majeures laissé à l'appréciation de la commission sportive.

Combien de temps l'équipe en place doit-elle attendre sur le lieu de la rencontre ? (Article 224-2)

L'équipe en place doit attendre une heure sur le lieu de la rencontre.

Quelle décision doit prendre le délégué sportif lorsqu'un joueur se blesse tout seul ou est blessé par un partenaire à l'échauffement ? (Article 224.3)

En l'absence de remplaçant, la partie ne peut pas commencer avec une équipe incomplète.

Une équipe complète quittant le terrain avant la fin de la rencontre est-elle considérée comme forfait ? (Article 224.4)

Oui, elle est considérée comme forfait si elle quitte le terrain sans raison valable.

L'association sportive à laquelle cette équipe appartient est-elle sanctionnée ? (Article 224-4)

Elle perd ses droits aux indemnités et ses parts sur la recette.

Lorsqu'un joueur ou une équipe a déclaré forfait, peuvent-ils disputer une partie ce même jour ou le lendemain ? (Article 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 Ligue entraîne-t-elle l'exclusion du Championnat de France ? (Article 224-5)

Oui, la même année et dans la même spécialité.

Quels sont les cas qui peuvent motiver la remise d'une partie ? (Article 224.6)

Seul le cas de force majeure peut motiver la remise d'une partie.

Quels sont les 5 cas de force majeure ? (Article 224-6)

- La pluie
- L'humidité
- L'obscurité
- L'accident de trajet
- Toutes circonstances empêchant l'organisation matérielle de la rencontre.

Comment porter réclamation contre la qualification d'un joueur ? (Article 224-7)

Toute réclamation motivée doit être déposée avant le commencement de la partie entre les mains du délégué sportif et consignée sur la feuille de partie. Elle peut être aussi être adressée à la FFPB ou à la Ligue dans les 48 heures au plus tard avec un double à l'association sportive concernée.

De quoi la réclamation doit-elle impérativement être accompagnée ? (Article 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 ? (Article 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.
- Faire signer le ou les joueurs sur la feuille de partie, 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 ? (Article 224-7)

Tout joueur ou toute équipe qui n'aura pas observé ces prescriptions sera déclaré battu et des sanctions peuvent être appliquées.

En cas d'irrégularité flagrante, l'association dont dépendent les joueurs peut-elle être sanctionnée ? (Article 224-7)

Oui, en application du règlement disciplinaire. (450-0-1-2 & 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 ? (Article 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.

225 ORGANISATION DES CHAMPIONNATS REGIONAUX ET DES CHAMPIONNATS DE France

Qui peut organiser des parties et des compétitions de pelote auxquelles participent des joueurs amateurs ? (Article 225.0)

Seules peuvent organiser ces rencontres les associations, les ligues régionales et la Fédération et les structures Administratives rattachées au CNSOF.

Les statuts, règlements généraux et sportifs de la Fédération s'appliquent-ils aux épreuves des ligues régionales ?

Oui

Quand et comment les ligues régionales doivent-elles établir leur calendrier ?

En début de chaque saison mais dans le cadre des calendriers établis préalablement par la commission sportive de la Fédération.

Les Associations qualifiées pour participer aux Championnats de France peuvent-elles s'y faire représenter par n'importe quels joueurs ? (Article 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.

Qui a la qualité pour souscrire les engagements ? (225.205.1)

Les ligues régionales et non les clubs.

Dans quelles conditions une rencontre peut-elle se dérouler après entente entre clubs ? (225.201.0)

- Le club premier nommé convoque son adversaire au plus tard le Mercredi.
- S'il y a mésentente, la partie doit se dérouler 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 fixe les dates et lieux, peut-il y avoir entente entre les clubs ? (Article 225.201.1)

Non sans accord préalable de la commission sportive intéressée et au risque de partie perdue pour les deux équipes.

Combien de formules et lesquelles sont laissées au choix de la commission sportive ?

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? (225.202)

- Ce championnat s'adresse aux joueurs et équipes classés 1^o, 2^o, 3^o, etc. à l'issue du dernier championnat de Ligue disputé.
- Formule à élimination directe ou parties qualificatives (groupes)

En championnat de France de Nationale A, que se passe-t-il quand des équipes du même club se trouvent dans le même groupe? (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 ? (Article 225.203)

L'élimination directe. Le quota d'équipes engagées est fixé par la commission sportive de la spécialité.

Comment se font les montées et descentes ?

Les vainqueurs et finalistes de Nationale B donnent chacun une place à leur ligue pour le championnat de nationale A de l'année suivante. Les deux dernières équipes de nationale A font perdre une place chacune à leur ligue pour ce même championnat l'année suivante.

Comment se déroulent les autres championnats de France (Championnat de jeunes par exemple)? (Article 225.204)

Ils s'adressent aux meilleures équipes des championnats de Ligue suivant un quota fixé par la commission sportive générale et se déroulent suivant la formule de l'élimination directe.

En championnat de France, que fait-on pour éviter qu'on assiste en phase finale aux mêmes rencontres qu'en championnat de Ligue ? (225.205.0)

Des "croisements" de rencontres seront décidés en quart et demi-finales sous réserve que toutes les équipes concernées soient issues de la même ligue.

Pour la mise sur pied de ces Championnats, la commission sportive fédérale adressera combien de temps à l'avance les demandes d'engagements à chaque ligue en indiquant la formule retenue ? (225.205.1)

Un mois et demi.

Comment se fait le classement à la fin des parties de poule quand les équipes appartiennent à un même groupe? (225.205.2)

- On procède comme suit ;
Victoire : 2 points, défaite : 1 point, forfait : 0 point
- Classement au nombre de points, l'équipe ayant le plus fort total étant classée en tête.
- En cas d'ex aequo les équipes seront départagées par le goal-average global, l'équipe ayant le plus fort goal average global étant classée première.
- S'il y a toujours égalité, l'équipe ayant battu l'autre sera la mieux classée.

Si elles n'appartiennent pas à un même groupe, comment se fait le classement des diverses équipes classées au même rang, à la fin des parties de poule? (225.205.2) D

Le classement inter groupes dans des championnats comportant plusieurs groupes. Que les groupes comportent le même nombre d'équipes ou pas, le classement des diverses équipes classées au même rang sera effectué :

- a) Au nombre de points parties moyen
- b) Au goal average moyen
- c) En cas d'égalité complète, par tirage au sort

Comment calcule-t-on le goal-average global et le goal-average moyen? (225.205.2)

- Le goal-average global est calculé en faisant la différence entre la somme des points marqués au cours des rencontres et la somme des points encaissés.
- Le goal-average moyen est calculé en divisant le goal-average global par le nombre de parties jouées.

Combien de parties un joueur inscrit en 2° série peut-il jouer en 1° série , tout en conservant la possibilité de rejouer dans la 2° série où il était engagé ? (225.205.3)

Il peut jouer deux parties en première série.

Un joueur engagé dans une équipe et ayant disputé au moins une partie avec cette équipe, peut-il jouer dans une autre équipe pour la même compétition ? (225.205.3)

Il ne peut en aucun cas jouer dans une autre équipe dans cette compétition.

Un joueur éliminé en championnat de Ligue peut-il être remplaçant en championnat de France ? (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 ? (225.205.3)

Pour une équipe de 2 joueurs, la présence de 1 titulaire est obligatoire.

Pour une équipe de 3 joueurs, la présence de 2 titulaires est obligatoire.

Pour une équipe de 5 joueurs, la présence de 3 titulaires est obligatoire.

Pour les trois formules de championnat, si deux ou plusieurs équipes d'une même association sont qualifiées, peut-on changer leur composition en effectuant des « croisements » de joueurs d'une équipe à une autre ? (225.205.3)

Non. Ces équipes doivent rester dans la composition qui a permis leur qualification.

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 ? (Article 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 .

A quelle règle est soumis un joueur non inscrit dans une compétition se déroulant dans une même tranche d'âge et à des joueurs de niveau différents (1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème} série, Nat A, Nat B) ? (225.205.4)

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'article 225.205.3 (condition de participation des joueurs engagés dans un championnat).

226 RENCONTRES OPPOSANT DES AMATEURS ENTRE EUX OU DES AMATEURS A DES JOUEURS CLASSES ELITE – PRO OU PROFESSIONNELS

Les rencontres entre Amateurs d'une part, Indépendants ou Professionnels d'autre part, sont-elles soumises à une autorisation spéciale ? (Article 226)

Oui.

Cette autorisation doit être demandée par qui et à qui ?

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 ?

Trente jours avant la rencontre ou le tournoi.

23 CATEGORIE « ELITE PRO »

Qui effectue le classement des joueurs Elite-Pro ? (Article 231)

La Commission Sportive de la Fédération. Elle publie la liste le 1^o Mars de chaque année.

Le joueur classé Elite-pro doit-il obligatoirement participer aux compétitions officielles fédérales ?(Article 231)

Oui. 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 Elite-pro peut-il, à sa demande, redevenir amateur ? (Article 232)

Oui. Le Comité Directeur prend la décision après avis de la commission de spécialité et de la commission sportive générale

Dans quel club et avec quel autre joueur peut-il alors jouer ? (Article 232)

Dans le club de son choix et avec n'importe quel autre joueur même si ce dernier est reclassé comme lui.

Peut-il alors prendre part aux compétitions reconnues par la FIPV ? (Article 232)

Oui à condition que sa demande de reclassement ait été déposée avant l'âge de 30 ans et qu'une période d'1 an se soit écoulée après sa demande.

Dans quelles conditions un joueur peut-il obtenir une licence Elite-pro ? (Article 233)

Sur simple demande établie sur un imprimé spécial. Il doit joindre les droits fixés par l'Assemblée générale et avoir satisfait aux inscriptions obligatoires de l'URSSAF.

A quelle condition un joueur Elite-pro peut-il rencontrer des professionnels? (Article 234)

Il doit avoir l'autorisation de la Commission d'Urgence de la Fédération.

24 CATEGORIE « PROFESSIONNEL »

Quel est le statut du joueur Professionnel ? (Article 240)

Un joueur classé Professionnel est considéré Professionnel pour toutes les spécialités de pelote basque.

Quelle est la condition à remplir pour qu'un joueur Professionnel participe aux parties de pelote ? (Article 241)

Ne peuvent participer à des parties de pelote que les joueurs Professionnels régulièrement licenciés à la Fédération et dont la licence aura été visée par la Fédération pour la saison en cours.

Comment obtenir une licence pour un joueur Professionnel français? (Article 242.0)

Il doit remplir et signer une demande (imprimé spécial) établie dans un club ou société de son choix Il doit joindre les droits fixés par l'Assemblée générale.

Le secrétaire de la Fédération attribue un numéro d'ordre et délivre une licence provisoire dans l'attente du traitement informatique annuel.

Comment obtenir une licence pour un joueur Professionnel étranger ? (Article 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 ? (Article 243)

La participation des étrangers aux compétitions officielles ouvertes aux joueurs classés Professionnels de pelote basque est soumise aux décisions de la commission sportive.

Un joueur professionnel peut-il réintégrer le rang des amateurs ? (Article 244)

Tout joueur Professionnel, à l'expiration de son contrat, peut être réintégré dans le rang des amateurs, sur sa demande et après examen par la commission sportive,

Peut-il alors participer au championnat amateur en cours dans sa spécialité? (Article 244)

Non. En aucun cas.

Peut-il participer au championnat amateur reconnu par la FIPV ? (Article 244)

Oui à condition que sa demande de reclassement ait été déposée avant l'âge de 30 ans et qu'une période d'1 an se soit écoulée après sa demande.

25 SPECIFICITES PARTIES ENTRE JOUEURS ELITE-PRO ET PROFESSIONNELS

Quelle juridiction fédérale prend en charge les joueurs Elite-Pro et professionnels? (Article 250)

La commission professionnelle de la FFPB dont la composition et le rôle sont fixés par les statuts et le règlement intérieur.

Qui peut organiser des parties pour ces joueurs? (Article 251)

- La commission Elite-Pro: Elle 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 ces joueurs? (Article 252)

Oui, si les entrées sont payantes et suivant le barème figurant dans le règlement financier.

26 RENCONTRES INTERNATIONALES

Quelles sont les modalités à accomplir pour un joueur Amateur ou Indépendant ou Professionnel Français qui souhaiterait rencontrer une équipe étrangère en France ? (Article 260)

Un joueur de Pelote Basque Amateur ou Indépendant ou Professionnel ne peut rencontrer, en France, une équipe étrangère ou des joueurs étrangers, sans autorisation du comité de direction de la Fédération qui peut être représenté par son comité d'urgence.

Quelles sont les modalités à accomplir pour un joueur Amateur ou Indépendant ou Professionnel Français qui souhaiterait rencontrer une équipe étrangère en pays étranger ? (Article 260)

Un joueur de Pelote Basque Amateur ou Indépendant ou Professionnel ne peut disputer de rencontres dans des pays étrangers sans autorisation du comité de direction de la Fédération qui peut être représenté par son comité d'urgence.

Par qui et comment sont données les autorisations de rencontres internationales ? (Article 261)

La Fédération Internationale. La demande, établie sur un imprimé spécial, doit être déposée par l'organisateur auprès de la Fédération française, qui donnera un avis, vingt jours au moins avant la date fixée pour la rencontre.

Ces autorisations donnent lieu, quand il s'agit de joueurs Indépendants ou 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..."? (Article 262.0)

Non, sous peine de sanctions.

Quelles sont les formalités administratives à remplir ? (Article 262.1)

Après chaque partie de pelote, l'organisateur est tenu de compléter avec soin la feuille de partie. Immédiatement après, il la transmet directement à la Fédération.

Que doivent comporter les demandes d'autorisation de rencontres ? (Article 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 ? (Article 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.

SPÉCIALITÉ	CATÉGORIE	Nombre de points	BUT			Limite de jeu	PELOTES (grammes)		INSTRUMENTS Poids (grammes et dimensions)
			De	Dépasser	½ faute		Poids total	Gomme et/ou latex	
MAIN NUE	Poussins	18	7 m	7 m	14 m		82	20	Avec 4 g de buis
	Benjamins	18	7 m	10.5 m	21 m		90/92	15	Avec 4 g de buis
	Minimes	18	10.5 m	10.5 m	21 m		94/95	17	Avec 4 g de buis
	Cadets	22	10.5 m	N° 4	N° 7		101	16	Avec 4 g de buis
	Juniors	22	N° 4	N° 4	N° 7		103/105	20	Avec 8 g de buis
	Seniors	22	N° 4	N° 4	N° 7		103/105	20	Avec 8 g de buis
	Tête à tête	22	N° 4	N° 4	N° 7		103/105	20	
CHISTERA JOKO GARBI	Poussins	40	N° 4	N° 4	N° 7		103/105	24/30	Longueur max 56 cm Largeur max 12 cm Profondeur max 8 cm
	Benjamins	40	N° 5	N° 4	N° 7		103/105	24/30	
	Minimes	40	N° 6	N° 4	N° 7		103/105	24/30	
	Cadets	40	N° 7	N° 4	N° 7		103/105	24/30	
	Juniors/ Seniors	40	N° 8	N° 4	N° 7		120/125	35	
CESTA PUNTA	Poussins	35	N° 7	N°4	N°7		110/115	60/65	Avec 8 g de buis Longueur max 68 cm Largeur max 12 cm Profondeur max 8 cm
	Benjamins	35	N°7	N°4	N°7		110/115	60/65	
	Minimes	35	N°8	N°4	N°7		115/125	95/105	
	Cadets	35	N°9	N°4	N°7		115/125	95/105	
	Juniors/ Seniors	35	40 m	N°4	N°7		125/130	100/110	
PALETA PELOTE DE GOMME CREUSE	Toutes	30	15 m	15 m		40	creuse	400/500g Longueur max 50 cm Largeur max 20 cm épaisseur max 1.5 cm	
FRONTENIS	Toutes	30	17.5 m	10.5 m	17.5 m	40	Creuse	Raquette homologuée Tennis cordage renforcé	
PALETA PELOTE DE CUIR	Poussins	30	N°6	N°3	N°6		50	16	300/500g Longueur max 45 cm Largeur max 13 cm épaisseur max 2.5 cm 500/600g Long 50 cm
	Benjamins	35	N°7	N°	N°7		50	16	
	Minimes	35	N°8	N°4	N°7		50	16	
	Cadets	35	33 m	N°4	N°7		52	16	
	Junior/ Seniors	35	de face	N°4	N°7		52/54	17/18	
PALA CORTA	Juniors/Seniors	40	33 m du mur de face	N°4	N°7		85/90	28g max	600/800g Longueur max 50 cm Largeur max 10 cm épaisseur max 3.5 cm
PALA LARGA		45	40 m	N°4	N°7		100/110	50/60	840/980g Longueur max 55 cm Largeur max 10.5 cm épaisseur max 4.5 cm
PALETA PELOTE DE GOMME PLEINE	Junior/ Seniors	35	4	4	7			Pleine	
	Poussins	35	3	3	5				
	Benjamins	35	3	4	6				
	Minimes	35	4	4	6				
	Cadets	35	4	4	7				

285 TABLEAU DES ACTES REPREHENSIBLES ET SANCTIONS ENCOURUES

285.0 Personnes physiques

285.00 Joueurs

ACTES REPREHENSIBLES	SANCTIONS ENCOURUES
Comportement anti-sportif	
Toute menace ou geste déplacé touchant à l'intégrité d'un juge-arbitre ou juge Interpellations Cris Gestes 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 juge-arbitre ou juge, le délégué sportif, un spectateur ou en direction du public Contestation des décisions du juge-arbitre ou juge Sortie de l'aire de jeu sans autorisation du juge arbitre ou juge	Exclusion du joueur fautif 1^{re} infraction : avertissement 2^{me} infraction : un point de pénalité 3^{me} infraction : exclusion du joueur fautif
Non port des lunettes ou protections oculaires ou casque agréés par la FFPB, en cours d'échauffement Continuer délibérément à jouer une fois le point terminé	Sanction : interdiction à ce joueur de s'échauffer sur l'aire de jeu 1^{re} infraction : avertissement à la fin de l'échange 2^{me} infraction : arrêt du point et point gagné par l'adversaire 3^{me} infraction : arrêt de la partie et partie perdue pour l'équipe fautive.
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 joueur ou une équipe,	1^{re} infraction : suspension 4 mois Récidive : suspension un an
Crachats sur un partenaire, un adversaire, un dirigeant, un juge-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 juge-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 juge-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 un 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 juge-arbitre ou juge, du délégué sportif ou d'un spectateur	1^{re} infraction : suspension 4 mois Récidive : suspension un an
Agression et violences sur un partenaire, un adversaire, un juge-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

Forfait : La procédure applicable en cas de forfait est prévue à l'article 224 des Règlements Généraux

285.01 Dirigeants

ACTES REPREHENSIBLES	SANCTIONS ENCOURUES
Comportement anti-sportif	:
Toute menace ou geste déplacé touchant à l'intégrité d'un juge-arbitre ou juge	Exclusion du dirigeant
Interpellations Cris Bruits Gestes Gestes déplacés envers un joueur, un dirigeant, un juge-arbitre ou juge, le délégué sportif, un spectateur Conseils donnés pendant le déroulement d'un point Contestation des décisions d'un juge-arbitre ou juge Non respect des observations faites par le juge-arbitre ou juge	1^{re} infraction : avertissement 2^{me} infraction : exclusion de la cancha
Refus de présenter les licences des joueurs sur réquisition du délégué sportif, du juge-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.
Inciter un joueur ou une équipe à abandonner l'aire de jeu, sans motif valable	1^{re} infraction : suspension un an Récidive : suspension deux ans
Crachats sur un joueur, un dirigeant, un juge-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 juge-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 juge-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 juge-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 : suspensions trois ans Récidive : radiation
Toute atteinte ou tentative d'atteinte aux intérêts de la F.F.P.B. ou tout comportement incompatible avec les buts de la F.F.P.B.	1^{re} infraction : suspension un an Récidive : suspension deux ans