

4 REGLEMENT SPORTIF

40 OBSERVATIONS PRELIMINAIRES

A. La dénomination "pelote basque" englobe une grande variété de jeux ou spécialités. Ces spécialités sont :

- Main nue,
- Chistera joko garbi, Rebot,
- Grand chistera, Cesta punta,
- Pasaka,
- Paleta (pelote de cuir et pelote de gomme creuse ou pleine), Pala corta, Pala,
- Xare,
- Frontenis.

Elles se jouent dans les modalités (différents terrains de jeux) de :

- Trinquet,
- Fronton place libre,
- Frontons avec mur à gauche 30 mètres, mur à gauche 36 mètres et mur à gauche 54 mètres ou Jaï-alai.

B. Parmi les jeux de trinquet :

- La main nue,
- Le pasaka,
- La paleta (pelote de cuir),
- La paleta (pelote de gomme : creuse ou pleine),
- Le xare.

C. Parmi les jeux de fronton place libre :

- La main nue,
- Le rebot,
- Le chistera joko garbi,
- Le grand chistera,
- La pala,
- La paleta (pelote de gomme pleine).

D. Parmi les jeux de fronton avec mur à gauche :

a) Fronton 54 mètres ou Jaï alai :

- La cesta punta.

b) Fronton 36 mètres :

- La main nue,
- La pala corta,
- La paleta (pelote de cuir),
- La paleta (pelote de gomme pleine),
- Le chistera joko garbi.

c) Fronton 30 mètres :

- La paleta (pelote de gomme creuse),
- Le frontenis.

E. Tous les jeux de pelote peuvent être regroupés en deux types distincts.

1) Les jeux directs, qui sont les plus anciens, sont les jeux dans lesquels les joueurs jouent face à face et où le mur est simplement limite de jeu et n'a donc qu'une valeur accessoire. Tels sont :

- Le rebot,
- Le pasaka.

On y compte par jeux.

2) Les jeux indirects (de blaid). Ce sont les jeux où la pelote est jouée contre le mur, dont le rôle devient donc principal, chaque joueur ne frappant la pelote qu'après l'impact de celle-ci contre le mur de jeu. Tels sont :

- La main nue,
- Le chistera joko garbi,
- Le grand chistera,
- La pala,
- La pala corta,
- La paleta (pelote de cuir),
- La paleta (pelote de gomme creuse),
- La paleta (pelote de gomme pleine),
- Le frontenis,
- La cesta punta,
- Le xare.

On y compte par points.

F. Tous ces différents jeux ont chacun leurs règles propres mais tous obéissent aux règles générales formulées dans le chapitre suivant.

G. En pelote basque, se disputent des compétitions individuelles et par équipes, suivant les spécialités.

H. Le terme joueur comprend les joueurs et les joueuses.

41 REGLES SPORTIVES GENERALES APPLICABLES A TOUS LES JEUX DE PELOTE BASQUE

410 LE JEU

410.0 Le but

a) Le droit d'engager le point ou le premier but pour les jeux indirects (de blaid), le droit de choisir le camp pour les jeux directs, est tiré au sort par l'arbitre principal, le délégué ou bien une personne de leur choix, sur le terrain de jeu, en présence de tous les joueurs.

Le douro est ramassé par un joueur de l'équipe qui a gagné le tirage au sort.

La partie commence immédiatement après celui-ci.

b) Avant de faire bondir la pelote pour buter, le buteur doit avertir le camp adverse.

Il le fait ordinairement en disant "jo" ou bien en faisant un geste d'invitation - à quoi l'un des joueurs adverses répond ou fait un signe d'acquiescement.

Le point peut être engagé.

c) Le point est à refaire si le buteur met la pelote en jeu sans l'accord de l'adversaire.

d) Si le buteur a mis la pelote en jeu sans se rendre compte que son coéquipier ou l'un de ses coéquipiers n'était pas en place, son camp ne saurait porter réclamation s'il perd le point pour cette raison.

La même règle vaut pour le camp dont l'un des joueurs a acquiescé au but.

Les joueurs d'un même camp sont donc solidaires.

e) Le but pourra être engagé indistinctement, soit par le joueur avant, soit par le joueur arrière ; la première tentative de but exécutée, s'il y a lieu d'arrêter le jeu, pour cause de force majeure, ou parce que le but est à refaire, il est obligatoire que ce soit le même joueur qui a engagé le point qui recommence celui-ci.

f) Le buteur a le droit de prendre la pelote de son choix mais uniquement parmi celles retenues en début de partie.

Dans le cas où toutes les pelotes retenues seraient égarées ou deviendraient inutilisables, un accord entre joueurs et délégué (ou, à défaut, l'arbitre principal ou le juge principal) sera nécessaire pour le choix de nouvelles pelotes à mettre en jeu.

g) Le buteur doit aviser l'adversaire de tout changement de pelote qu'il opère (sauf après une demi-faute, voir article 442). L'adversaire a le droit d'examiner et d'essayer la pelote mais uniquement en la faisant rebondir au sol.

h) Il est formellement interdit de mouiller la pelote avant de buter.

i) Le but peut être repris "de volée" même en dehors de la zone où la pelote doit rebondir, sauf pour le rebot où le but doit être repris après le rebond.

j) Entre le bond et l'engagement, la pelote ne doit jamais toucher aucun mur ni aucun élément extérieur.

k) Pour toutes les spécialités, le buteur doit faire rebondir la pelote avec la main libre, l'instrument étant dans l'autre main (exception faite pour les joueurs en situation de handicap).

l) Si, au moment du but, le joueur laisse tomber la pelote involontairement, il pourra refaire le but à condition que la pelote n'ait pas dépassé la ligne fixée pour le but.

Dans le cas où le joueur laisserait tomber la pelote pour une raison indépendante de sa volonté et que celle-ci sort vers la contre-cancha, il n'y a pas faute et il pourra refaire le but.

Pour les parties en manches :

- le camp n'ayant pas obtenu le droit d'engager le point à la 1ère manche, engagera obligatoirement le point lors de la 2ème manche

- si à l'issue des 2 manches initiales les 2 camps sont à égalité, le droit d'engager pour la 3ème manche sera tiré au sort.

410.1 Les fautes

Il y a faute :

a) Quand, après avoir dit "jo" pour buter ou fait un signe d'invitation, le buteur fait bondir la pelote deux fois ou davantage.

b) Quand le buteur fait bondir la pelote en dehors des limites du terrain de jeu.

c) Quand, au but, la pelote ne dépasse pas la ligne fixée pour le but ou touche cette raie.

d) Quand la pelote sort des limites fixées par les règles propres à chaque spécialité.

e) Quand la pelote touche une des raies de limite du terrain de jeu.

f) Pour les jeux indirects (de blaid), quand la pelote frappe la raie horizontale du mur (limite inférieure bande métallique) ou qu'elle est envoyée au-dessous de cette raie.

g) Quand la pelote frappe la limite supérieure du jeu ou passe au-dessus de cette limite.

h) Quand un joueur touche du corps la pelote avant de la frapper ou après l'avoir frappée (berjes).

i) Quand la pelote n'est reprise qu'au deuxième ou nième rebond au sol.

j) Quand la pelote est envoyée intentionnellement en direction du mur du fond.

k) Quand la pelote est frappée avec la paleta non tenue à la main.

l) Quand le buteur fait deux demi-fautes consécutives.

410.2 Les incidents de jeu

410.20 Pelote touchant un obstacle assimilé au terrain.

Quand, au cours du jeu, la pelote est touchée par tout autre qu'un des joueurs, que ce soit un spectateur ou bien un objet étranger au jeu, il y a lieu de faire application de la règle "jendea-lur", c'est à dire que le spectateur ou l'objet que la pelote a touché est assimilé au terrain de jeu et considéré comme faisant partie intégrante du sol. Par application de cette règle :

a) au but :

Il s'agit d'une pelote qui devait rebondir dans des limites déterminées par des raies au sol.

- Si l'obstacle que la pelote a touché dans sa trajectoire (en l'air) est en de ça d'une des raies, ou en contact quelconque avec une des raies, le point est acquis au camp qui devait relever celle-ci.

- Si l'obstacle que la pelote a touché dans sa trajectoire aérienne est à l'intérieur des limites du but, il y a faute pour le camp du joueur qui devait relever la pelote.

b) au cours d'échanges :

Il peut s'agir d'une pelote qui a été touchée au cours d'échanges soit dans sa trajectoire (en l'air) soit après le rebond.

La pelote est touchée dans sa trajectoire (en l'air) avant le rebond.

La pelote est touchée dans sa trajectoire vers le mur : le point est perdu pour le camp du joueur qui a frappé la pelote en dernier.

La pelote est touchée après avoir frappé le mur :

- l'obstacle que la pelote a touché était en dehors du terrain de jeu ou bien en contact avec une limite de jeu : le point est perdu pour le camp du joueur qui a frappé la pelote ainsi touchée ;

- l'obstacle que la pelote a touché était à l'intérieur du terrain de jeu : pour les jeux indirects (de blaid), le point est perdu pour le camp du joueur auquel il appartenait de frapper la pelote immédiatement ;

- pour les jeux directs, il y a faute pour les joueurs du camp dans lequel la pelote a ainsi été touchée.

La pelote est touchée après le rebond.

Lorsque la pelote est touchée après avoir rebondi dans le terrain de jeu, il y a faute pour le camp des joueurs qui avaient à la frapper immédiatement.

410.21 Pelote touchant un objet propre au joueur

Si, au moment du but ou au cours d'échanges, la pelote touche un objet (vêtement, instrument, etc.) appartenant à un joueur et délaissé par lui, le point est perdu pour le camp de ce joueur.

Si, pendant le jeu, l'un des joueurs perd involontairement une partie de sa tenue vestimentaire, l'arbitre arrêtera le jeu et donnera point à refaire.

Si l'arbitre estime que le joueur a perdu volontairement une partie de sa tenue, il sanctionnera le joueur ou l'équipe par la perte du point et par conséquent donnera le point à l'adversaire.

Sont assimilés également comme faisant partie de la tenue, les poignets, les serre-têtes, les protections oculaires, les casques et tous accessoires (sauf instruments de jeu) utilisés par le joueur pourvu qu'ils soient autorisés par la FFPB.

410.22 Pelote touchant un joueur adverse

Quand, au cours d'échanges, la pelote est touchée par un joueur adverse :

Jeux indirects (de blaid) : Quand la pelote frappée par un joueur touche dans sa trajectoire (en l'air) un joueur adverse, le point est à refaire : "berriz" si l'arbitre principal estime que la pelote aurait été bonne.

Jeux directs : Il y a faute pour le joueur qui se trouve à l'intérieur des limites de son camp ou sur les limites de son camp et qui touche du corps la pelote lancée par l'adversaire.

410.23 Pelote touchant son partenaire

Quand, au cours du jeu, un joueur touche la pelote que son partenaire a frappé en dernier, il y a faute pour son camp (berjes).

410.24 Gêne involontaire

Lorsqu'un joueur a été involontairement gêné par l'adversaire, les camps en présence peuvent se mettre d'accord pour demander à l'arbitre principal ou au juge principal de refaire le point (berriz).

A défaut d'entente de leur part, l'arbitre principal ou le juge principal, saisis par les joueurs de la réclamation, décideront si le point est à refaire ou non.

Le joueur qui a été gêné, pourra demander "à refaire" "berriz", avant ou juste après avoir frappé la pelote en direction du "frontis".

Lorsqu'un joueur a été involontairement gêné par un arbitre ou un juge, l'arbitre principal ou le juge principal peut accorder le "à refaire" "berriz", s'il estime que la pelote était jouable.

Les joueurs, au cours d'une partie, ont le droit de demander l'avis de l'arbitre principal ou du juge principal, s'ils pensent qu'il y a faute, gêne ou un empêchement quelconque au bon déroulement du jeu.

Dans tous les cas, les joueurs, en tant que sportifs, doivent continuer à jouer, indépendamment de ce que décide l'arbitre principal ou le juge principal.

Si un joueur estime qu'il y a une irrégularité et, de sa propre initiative, arrête le jeu, l'arbitre principal ou le juge principal prend une décision.

S'il donne le point perdu, il donne également un avertissement au joueur.

410.25 Perte d'un instrument

Si, au cours d'un point, un joueur lâche l'instrument qu'il utilise, il ne pourra faire usage d'aucun autre instrument que celui qui lui a échappé. Ce dernier pourra être ramassé par le joueur lui-même, par son partenaire ou même par son adversaire mais à l'exclusion de toute autre personne.

Si l'instrument est éloigné volontairement par l'adversaire, l'arbitre donnera : "point perdu" à cette équipe.

Si l'arbitre principal ou le juge principal estime que l'instrument lâché a gêné l'adversaire, il peut accorder le "à refaire" (berriz).

410.26 Instrument endommagé

Si au cours d'un point, l'instrument d'un joueur se brise ou devient inutilisable, le joueur ne pourra l'échanger tant que le point ne sera pas terminé.

Il n'en est pas de même si cela se produit à l'engagement du but et dans le cas où la pelote a dépassé la ligne de "pasa" (ou la ligne 1/2 faute) ; le joueur pourra immédiatement changer d'instrument.

411 ARBITRES – JUGES

Pour être arbitre ou juge de Comité, de Ligue ou Fédéral, il faut être titulaire d'une licence association sportive ou individuelle.

411.0 Règles applicables aux jeux de Pelote Basque (sauf pasaka et rebot)

L'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. L'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 à l'arbitre principal qui prend la décision ; les joueurs continuent à jouer le point jusqu'à intervention de l'arbitre principal.

411.1 Règles applicables au jeu de Pasaka et Rebot

- a) Le nombre, toujours impair, des juges varie suivant les jeux.
- b) Le juge principal n'intervient 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 juge principal ou les juges puisse(nt) intervenir de lui-même ou d'eux-mêmes.
- c) Seuls les joueurs en présence ont qualité pour demander l'intervention du juge principal.
- 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 tranchent à la majorité des voix sauf dans les cas de litige de lignes où le ou les juge(s) mieux placé(s) prend ou prennent la décision.
- j) Les juges doivent observer le secret de leurs délibérations.
- k) Les décisions du juge principal ou des juges sont, sur les questions de fait, absolument sans appel.

412 TENUE SPORTIVE DES JOUEURS

412.0 Définition tenue réglementaire, catégories Amateur et Professionnel

Tenue vestimentaire, cas général

Pour les compétitions de Fédération, de Liges ou de Comités, les joueurs doivent avoir une tenue réglementaire : polo uni ou d'au maximum trois couleurs, pantalons blancs ou jupettes blanches pour les "féminines" et chaussures de sport.

Toute nouvelle création de polos devra faire l'objet d'une demande de conformité à la FFPB.

Les polos doivent satisfaire aux conditions suivantes :

- que les joueurs de la même équipe portent le même polo et l'équipe adverse un polo différent (suivant les critères ci-dessus) ;
- que, pour la catégorie senior, dès le début de la compétition, l'équipe nommée en premier joue avec le polo de son association sportive (ou en rouge) et la seconde, avec le polo de son association sportive (ou en blanc).

Cette règle est applicable pour les autres catégories à partir des 1/4 de finale et pour toutes les finales.

Si les deux équipes ont la même couleur dominante de polo, l'équipe nommée en second jouera en blanc ou avec un polo de couleur dominante différente de la première nommée.

Pour certaines rencontres, particulièrement pour les finales, la FFPB, les Ligues ou les Comités se réservent le droit de fournir les polos aux associations sportives dans les conditions suivantes :

Polos identiques pour les membres d'une même équipe et permettant de différencier les deux équipes en compétition par la couleur dominante du polo.

Cas particulier des Joueurs de l'Hémisphère Sud

Pour les demi-finales et finales des championnats de France, la tenue officielle définie par la FFPB reste obligatoire. Pour les autres parties officielles qualificatives, le pantalon pourra être remplacé par un short blanc et les chaussettes seront alors blanches. Pour le reste de la tenue, le cas général s'applique.

Protections

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

Chez le joueur ne justifiant pas d'une correction oculaire, la protection sera de préférence de type loup en polycarbonate homologuée. Les montures en polycarbonate à "grande ouverture" doivent être munies de verres en polycarbonate. Le port de ces montures sans verres est interdit.

Chez le joueur justifiant d'une correction oculaire, deux solutions sont possibles :

- 1/ Lentilles molles plus protection type loup en polycarbonate homologuée.
- 2/ Verres correcteurs et monture en polycarbonate homologués.

Le port du casque homologué, de couleur blanche, jugulaire attachée, est obligatoire pour tous les joueurs dans les spécialités de cesta punta, pala corta, paleta pelote de cuir fronton mur à gauche et trinquet, xare et chistera joko garbi fronton mur à gauche.

Ces obligations s'appliquent dès l'entrée sur l'aire de jeu pour l'échauffement. Sinon, l'arbitre n'autorisera pas l'échauffement du ou des joueurs fautifs. L'équipe sanctionnée ne disposera pas d'un temps supplémentaire pour s'échauffer.

La liste des matériels homologués est actualisée annuellement et publiée dans la revue fédérale Pilota ainsi que sur le site fédéral.

Autres éléments

Le port de montre, bracelet et bague est interdit.

Un joueur ne peut porter un survêtement que s'il est conforme en matière d'identification publicitaire aux dispositions ci-après et seulement pendant l'échauffement.

Non respect

Un joueur dont la tenue vestimentaire n'est pas conforme aux dispositions qui précèdent fera l'objet de sanctions disciplinaires telles que prévues dans le tableau des actes répréhensibles et sanctions encourues.

412.1 Identification publicitaire, catégories Amateur et Professionnel

412.10 Cas général

Les identifications publicitaires sur les vêtements ou équipements des joueurs en cours de parties, doivent respecter les normes suivantes :

- **Sur le polo,**
 - à gauche sur la poitrine, n'excédant pas 75 cm², pourront être inscrits ou apposés les insignes, logos, écussons et nom de la société de l'association sportive ou du partenaire pour les joueurs professionnels.

- à droite sur la poitrine, pourra être apposée une identification publicitaire n'excédant pas 75 cm². Quelles que soient les circonstances, cet emplacement sera toujours réservé à l'association sportive ou aux joueurs professionnels.
 - sur chacune des deux manches, deux identifications publicitaires pourront être apposées, n'excédant pas 75 cm² chacune.
 - sous le boutonnage, une identification publicitaire (un ou deux partenaires) n'excédant pas 250 cm² pourra être apposée.
 - au dos du polo : soit le nom de l'équipementier, soit le nom patronymique du joueur dans le cas des joueurs professionnels, soit le nom de l'association sportive ou son logo, soit le nom du partenaire ou son logo (les lettres n'excédant pas 4 cm de hauteur, le logo n'excédant pas 225 cm² - 15 cm x 15 cm).
- **Sur le pantalon blanc**
 - Le logo standard du fabricant n'excédant pas 15 cm² est autorisé. Il sera situé sur le devant, à la hauteur d'une seule poche.
 - Sur chaque poche pourra être apposée une identification publicitaire n'excédant pas 75 cm².
 - **Sur chaussettes et chaussures** : Un logo standard du fabricant par chaussette et un par chaussure de 15 cm² est autorisé.
 - **Sur les instruments** : pala, chistera, xare, pasaka, raquette de frontenis, béret, casquette, serre-tête, serre-poignet, lunettes :
 - Seul le logo standard du fabricant est admis : l'adjonction de dessins, logos, inscriptions, autocollants étant strictement interdite.
 - **Sur le casque** :
 - pourront être apposées deux identifications publicitaires n'excédant pas 64 cm², l'une derrière, l'autre devant.
 - Logo standard du fabricant plus identifications publicitaires.
 - **Sur les équipements divers** (sacs, serviettes, survêtements, ...) :
 - Logo standard du fabricant plus identifications publicitaires.

Voir **Annexes** (4 Règlement sportif FFPB Annexes 412 Tenue sportive des joueurs).

412.11 Cas particuliers

La Fédération Française de Pelote Basque et les Ligues ou les Comités peuvent, pour certaines rencontres, particulièrement pour les finales, fournir aux associations sportives des polos avec l'identification publicitaire de leurs partenaires comme suit :

- deux emplacements publicitaires sur chacune des deux manches n'excédant pas 75 cm² chacun ;
- un ou deux partenaire(s) au-dessous du boutonnage n'excédant pas 250 cm².
- au dos du polo : soit le nom de l'équipementier, soit le nom patronymique du joueur dans le cas des joueurs professionnels, soit le nom du partenaire ou son logo (les lettres n'excédant pas 4 cm de hauteur, le logo n'excédant pas 225 cm² - 15 cm x 15 cm).

Lors des finales, le partenaire de l'association sportive ou du joueur ne doit pas être un concurrent direct du ou des partenaires fédéraux. Dans ce cas, la publicité de l'association sportive ou du joueur ne sera pas autorisée.

La Fédération Française de Pelote Basque, les Ligues ou les Comités peuvent également réserver le devant du casque pour un de leurs partenaires, dans le cadre des parties ci-dessus définies.

Lors des compétitions de Comités, de Ligues et de Fédération, il ne doit apparaître sur les vêtements et équipements des joueurs, aucun nom, logo ou sigle d'une autre compétition que celles citées ci-dessus.

Toutes compétitions et manifestations diverses, organisées par les Comités, les Ligues et par la Fédération ou celles ayant eu l'autorisation d'organisation de celles-ci ainsi que les organisations annoncées publiquement, seront soumises à la réglementation fédérale.

Si le contenu des identifications publicitaires autorisées ci-dessus est contraire à la législation officielle, les identifications seront interdites.

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

413 TENUE DES ARBITRES, JUGES, ASSESSEURS

La tenue réglementaire comporte : chemise blanche, pantalon (et éventuellement gilet), chaussures, noirs ou bleu marine.

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

Pour l'hémisphère sud, casquette bleue, chemise officielle FFPB, bermuda bleu (à pinces), chaussettes blanches, chaussures dites "bateau".

Cette tenue sera obligatoire pour les demi-finales et finales des tournois des associations sportives et toutes les compétitions officielles organisées par les Ligues ou les Comités.

Le port du casque homologué, jugulaire attachée, est obligatoire pour tous les arbitres en fronton mur à gauche court et long, pour les spécialités de paleta pelote de cuir, pala corta, chistera joko garbi et cesta punta.

414 ATTITUDE DU JOUEUR : PLAZA GIZON

Lorsqu'une faute de jeu a été commise et que cette faute n'a été décelée dans l'instant, ni par l'adversaire ni par les arbitres ou par les juges, le joueur qui se sait fautif peut faire preuve de loyauté en signalant à l'arbitre principal ou au juge principal qu'il cède le point à son adversaire. Le "plaza gizon" est ce type de joueur, à citer en exemple, qui fait preuve, sur le terrain de jeu et en toutes occasions, de maîtrise de soi et de loyauté.

414.0

Lors d'une finale, au moment de la remise des trophées, le joueur appelé à monter sur le podium pour recevoir sa récompense doit conserver la tenue dans laquelle il a joué, se conformer au cérémonial prévu par les organisateurs et, en particulier, accepter de recevoir et d'arborer la médaille de finaliste ou de champion jusqu'à sa descente du podium.

S'il s'agit d'une compétition internationale, le joueur doit veiller à ce que l'insigne de la France fixé sur son maillot reste visible jusqu'à la descente du podium.

415 ATTITUDE DU PUBLIC

Les spectateurs d'une partie de pelote s'abstiennent rigoureusement de signaler les irrégularités ou fautes dont ils sont les témoins, "silence en haut", "silence sur les côtés !" ("Gaina ixilik", "Bazterrak ixilik"). L'arbitre principal ou le juge principal ne laisse reprendre la partie que si le calme est revenu.

Les spectateurs doivent avoir une tenue vestimentaire décente (pas de torse nu).

416 LE COMPTEUR

Les points, inscrits sur les tableaux de marque, doivent être annoncés en français (et/ou en basque) ou chantés.

Le ou les points du camp qui a le but, est ou sont toujours indiqués en premier.

417 PUBLICITE SUR LES AIRES DE JEUX

Les publicités sont admises sur les aires de jeux.

1. En les positionnant sur les surfaces jouables, à l'exception des frontis, et en les situant, avec l'accord des responsables fédéraux, délégués, arbitres, juges qui estimeront si les emplacements choisis ne risquent pas de dénaturer le jeu ;

2. Il est souhaitable de prévoir des publicités uniformes dans leur couleur, qui soient en harmonie soit avec la couleur des frontons "plein air", soit avec la couleur des frontons couverts.

Les publicités sont admises sur les aires de jeux, à l'exception du frontis.

La hauteur des lettres ou du motif le plus haut ne doit pas dépasser :

- 40 cm pour le trinquet
- 50 cm pour les frontons mur à gauche de 30 et 36 m
- 60 cm pour les frontons jaï alaï.

La longueur ne doit pas dépasser quatre fois la hauteur ci-dessus indiquée.

Toute dérogation ne pourra être accordée que par la commission des relations publiques de la FFPB.

418 TERMINOLOGIE DE JEU

La pratique de la Pelote Basque conduit les pilotaris à utiliser des expressions traditionnellement appropriées telles que :

FRANÇAIS	BASQUE
A vous	Zuri
A moi	Eni
Laisse ou laissez	Utzi ou Bego
Derrière ou loin	Gibel
Devant	Aitzin
Raie (à la)	Marra
Lève	Alxa
A droite	Eskuin
A gauche	Ezker
J'y suis ou si tu veux	Bai ou eni
Non	Ez
Suis	Segi
A la volée	Aire
Attention	Kasu
Bon	Ona
Faux	Falta
Qu'est ce que c'est	Zer da
A refaire	Berriz
Jeu	Jo
Les juges	Jujak
Le point	Tanto
Egalité	Berdin ou ados.

Pour l'arbitre principal, le juge principal également, en réponse à une réclamation : "Pelote bonne" ou "Pelote fausse", ("Zer Da" ou "Zer Da Pilota") ils doivent répondre : "jouez, continuez, bonne, fausse, à refaire " ("Jo, Segi, Ona, Falta, berriz")

42 REGLES SPORTIVES APPLICABLES A UNE MODALITE DE JEUX

420 JEUX DE FRONTON PLACE LIBRE

- a) Les limites ou raies latérales sont hors du jeu (falta). Une pelote heurtant une de ces limites en saillie et renvoyée à l'intérieur du jeu est fausse.
- b) Dans une place dont la limite latérale ou partie de celle-ci est constituée par un mur, toute pelote touchant de volée ce mur sera jugée "fausse". De même si ce même mur a été touché par la pelote après le rebond, celle-ci n'est pas jouable.
- c) La pelote touchant, après le rebond sur le terrain de jeu, un grillage, une toile ou des gradins limitant le fond ou les côtés de la place, ne peut être reprise et le point est perdu pour le camp du joueur qui avait à la rattraper.
- d) Le pelote touchant de volée un grillage, une toile ou des gradins limitant le fond de la place est fausse pour le camp du joueur qui vient de la frapper.
- e) Quand, au cours d'échanges et dans sa trajectoire vers le mur ou au retour du mur, elle touche de volée le feuillage des arbres ; la pelote est fausse pour le camp du joueur qui vient de la frapper
- f) Pour tous les jeux indirects (de blaid), toute la surface du mur de jeu est bonne au-dessus de la raie horizontale, même l'arête du mur. Au sol, le terrain du jeu est limité sur les côtés par deux lignes parallèles resserrées au pied du mur de jeu.
Pour les jeux directs, mêmes limites que ci-dessus, excepté la raie horizontale inexistante et le carré du rebot qui ne sert de limite que pour le but. Celui-ci joué, toute la surface du terrain de jeu est valable.
- g) La hauteur de la raie horizontale inférieure fixée sur le mur de face est à 0,80 m du sol (niveau supérieur).
- h) Au but, la pelote qui touche l'arête du mur de frappe sans toucher le grillage est jouable si elle rebondit au sol dans les limites de l'aire de jeu après la ligne à dépasser et avant la ligne de demi-faute.
- i) En cours de jeu, toute pelote qui touche l'arête du mur de frappe sans toucher le grillage puis rebondissant au sol, dans les limites de l'aire de jeu, doit être reprise avant de retoucher le mur de frappe une deuxième fois.

420.0 Arbitres (nombre, grade et place)

A paleta pelote de gomme, main nue, pala, chistera joko garbi : 3 arbitres

- 1 arbitre principal face à la ligne de but,
- 1 assesseur face à la ligne de "falta",
- 1 assesseur face à la ligne de "pasa" qui ensuite se placera à hauteur de la ligne de limite de jeu.

A grand chistera : 5 arbitres

- 1 arbitre principal face à la ligne de " falta",
- 1 assesseur côté gauche (environ 15m du mur),
- 1 assesseur côté droit (environ 15m du mur),
- 1 assesseur (environ à 50m du mur),
- 1 assesseur à la ligne de "pasa" qui ensuite se placera à hauteur de la ligne de limite de jeu.

421 REGLES GENERALES APPLICABLES AUX JEUX DE TRINQUET

421.0 Dispositions communes

- a) 1) Pour les jeux indirects (de blaid), le trinquet a comme limite sur le mur principal :
 - une raie horizontale inférieure métallique (dont la limite supérieure est fixée à 0,80 m du sol) sur ou au-dessous de laquelle toutes les pelotes sont fausses (sauf à main nue lorsque la pelote vient du pan coupé qu'elle avait auparavant frappé au-dessus de la raie).
 - une raie horizontale supérieure au-dessus de laquelle toutes les pelotes sont fausses.

- Les limites supérieures latérales sont matérialisées par une bande horizontale qui constitue la limite supérieure de l'aire de jeu tandis que le grillage constitue la limite supérieure du jeu.
- Des deux côtés du mur principal, deux espaces rectangulaires sont délimités au-dessus des lignes latérales qui font aussi partie intégrante de l'aire de jeu dans les spécialités de Xare, Paleta pelote de cuir et Paleta pelote de gomme creuse.

2) Pour le pasaka, même limite, excepté la raie horizontale inférieure inexistante.

b) Une pelote qui, sans avoir rebondi sur le terrain de jeu, va directement de la planche au-delà des limites de jeu est fausse.

c) La pelote qui touche le cadre du filet de haut en bas ou de bas en haut est considérée comme filet ; même chose si elle s'arrête sur le rebord inférieur.

d) En cours de jeu, la pelote touche le frontis, frappe le mur du fond puis retouche le frontis, au-dessus de la raie horizontale, sans rebondir au sol : le jeu continue.

e) En cours de jeu, la pelote touche le frontis, frappe le mur du fond puis retouche le frontis, sur la raie ou au-dessous de la raie horizontale, sans rebondir au sol. La pelote est fausse pour celui qui a frappé la pelote.

f) En cours de jeu, toute pelote frappant le frontis puis rebondissant au sol, doit être reprise avant de retoucher le frontis une deuxième fois et ce, dans toutes les modalités.

421.1 Règles générales applicables aux jeux de Main nue, Pasaka et Paleta pelote de gomme pleine.

a) Pour ces spécialités, toute pelote, logée directement dans le filet, est bonne.

b) La pelote qui a touché, soit le filet latéral, soit le filet du fond, ne peut être reprise.

c) Le cadre des filets est soutenu par des poteaux dégagés de toute maçonnerie ; la pelote qui touche le poteau est censée avoir touché le filet et ne peut être reprise (les premier et dernier montants ne sont donc pas filet).

d) On obture le premier filet, on n'obture pas le xilo et on laisse le tambour du fond.

421.2 Règles générales applicables aux autres jeux indirects (de blaid) en Trinquet

Pour la paleta avec pelote de cuir ou de gomme creuse et pour le xare, toute pelote, logée directement dans le filet, est fausse. Pour que le point soit gagnant, il faut, obligatoirement, qu'avant d'entrer au filet, la pelote ait rebondi sur le terrain de jeu (Application de la règle internationale).

Pour ces spécialités, on n'obture pas le premier filet, on obture le xilo et on enlève le tambour du fond.

421.3 Arbitres (nombre, grade et place)

A main nue : 1 arbitre

1 arbitre principal à hauteur de la ligne à dépasser puis se déplacera en fonction du déroulement du jeu.

Pour toutes les autres spécialités : 1 arbitre

1 arbitre principal qui n'a pas de place spécifique, il se déplacera en fonction du déroulement du jeu.

Pour toutes les spécialités, l'arbitre principal pourra se faire aider par 1 ou 2 assesseurs qu'il placera là où il le jugera opportun à l'extérieur de l'aire de jeu.

422 REGLES GENERALES APPLICABLES AUX JEUX DE FRONTON MUR A GAUCHE

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

Il y a trois bandes métalliques :

- une bande horizontale supérieure qui détermine la hauteur du mur de face, du mur de gauche et du mur du fond au-dessous de laquelle la pelote doit frapper le mur

pour être bonne.

- une deuxième bande horizontale sur le mur de face uniquement qui constitue la limite inférieure au-dessus de laquelle la pelote doit frapper le mur pour être jugée bonne.
- une troisième bande verticale limite la largeur du mur de face et du mur du fond.

Le mur de gauche se divise en "cuadro" depuis le mur de jeu jusqu'au mur du fond. Les "cuadros" 4 et 7 respectivement situés aux distances requises doivent comporter l'indication "falta" pour le premier et "pasa" pour le second.

Au but, la pelote, pour être valable, devra nécessairement rebondir entre ces deux "cuadros".

La "cancha" désigne le sol du fronton sur lequel sont tracées des lignes parallèles au mur de face et au mur du fond : ligne de falta, de pasa et de but, ainsi que la ligne parallèle au mur de gauche qui fait séparation entre la cancha et la "contre-cancha", dégagement à droite où toute pelote qui rebondit, est fausse.

L'engagement du point au but se fera de la façon suivante :

La pelote devra être lancée contre le mur de face soit directement, soit après avoir touché le mur de gauche et elle devra nécessairement rebondir entre les lignes "falta" et "pasa" (sauf à gomme creuse en fronton de 30 mètres). Si la pelote ne dépasse pas la ligne "falta", elle est fausse et le point est perdu pour le joueur qui a buté.

Si elle passe la ligne de "pasa", il y aura demi-faute et le joueur aura droit à un deuxième engagement. S'il commet à nouveau la même faute, le point sera perdu.

Au cours du point, toute pelote qui frappe le mur du fond devra être renvoyée vers le mur de face soit de volée, soit après le rebond.

Il faut distinguer trois types de fronton mur à gauche :

- a) le fronton mur à gauche de 30 m où l'on joue au frontenis et à paleta pelote de gomme creuse ; la hauteur de la raie horizontale inférieure fixée sur le mur de face est à 0,60 m du sol (niveau supérieur).
- b) le fronton mur à gauche de 36 m où l'on pratique la main nue, la pala corta, la paleta pelote de cuir, la paleta pelote de gomme pleine et le chistera joko garbi ; la hauteur de la raie horizontale inférieure fixée sur le mur de face est à 1,00 m du sol (niveau supérieur).
- c) le fronton mur à gauche de 54 m, ou jaï alaï ; la hauteur de la raie horizontale inférieure fixée sur le mur de face est à 1,00 m du sol (niveau supérieur).

Pour toutes les spécialités, dès l'échauffement, un filet protecteur obligatoire sera mis en place pour limiter la contre-cancha.

Au but ou en cours d'échanges après un rebond sur la cancha, toute pelote touchant le filet de protection ne pourra être renvoyée. Le point sera acquis par le camp qui a frappé la pelote en dernier.

Au but ou en cours d'échanges après un rebond sur la cancha, toute pelote renvoyée après que le joueur ait volontairement déplacé le filet de protection, sera considérée fausse pour celui-ci.

422.0 Arbitres (nombre, grade et place)

Fronton 30 m

A paleta pelote de gomme : 2 arbitres

1 arbitre principal face à la ligne de but (et de "falta"),

1 assesseur près du mur d'errebot pour surveiller la ligne séparant la cancha de la contre-cancha.

A frontenis : 2 arbitres

1 arbitre principal face à la ligne de "falta",

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

Fronton 36 m

A main nue et paleta pelote de gomme pleine : 2 arbitres

1 arbitre principal, face à la ligne de but (et de "falta"),

1 assesseur face à la ligne de "pasa".

A paleta pelote de cuir, pala corta, chistera joko garbi : 2 arbitres

1 arbitre principal, face à la ligne de "pasa",

1 assesseur face à la ligne de "falta".

Fronton 54 m

A cesta punta : 2 arbitres

1 arbitre principal, face à la ligne de "pasa",

1 assesseur face à la ligne de "falta".

43 REGLES SPORTIVES PROPRES AUX DIFFERENTS JEUX

430 JEUX DE FRONTON PLACE LIBRE

430.0 Règles propres au jeu de Rebot

A) LES JUGES - Les juges qui sont au nombre de sept, sont répartis sur les points les plus litigieux et tranchent souverainement tous différends non prévus par le présent Règlement. Un des 7 juges est désigné comme juge principal par le délégué sportif. Ce juge principal prend toutes mesures contribuant au bon déroulement de la partie. Il est responsable de la marque. Il réunit éventuellement l'ensemble des juges sur réclamation d'un joueur.

B) PLACE - La place de Rebot doit avoir une longueur d'environ 100 mètres pour les seniors et les juniors, 90 mètres pour les cadets, sur une largeur de 16 mètres au moins. Cette longueur peut être réduite si la place est limitée, au fond, par un mur suffisamment élevé.

La ligne de séparation des deux camps, "pasamarra" ou "paso", est tracée à une distance de 32 mètres du mur de rebot pour les seniors et les juniors, de 30 mètres pour les cadets. Le butoir est placé au milieu de cette ligne, mais son pied arrière doit reposer sur le terrain du camp buteur. Si, pour une cause quelconque, le butoir venait à être déplacé au cours du jeu, on admet néanmoins que les pelotes qui le touchent, sont jugées comme s'il avait conservé sa position normale.

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

Les limites ou raies latérales sont hors du jeu (falta).

Une pelote heurtant une de ces limites en saillie et renvoyée à l'intérieur du jeu est fausse ou "chasse". (Cf dernier alinéa relatif au "quinze" et paragraphe 3 de la "chasse").

C) PELOTES - Les pelotes, conformes au modèle consacré par l'usage, seront généralement de couleur noire, moins vives que celles destinées au jeu indirect (de blaid), mais un peu plus grosses, leur diamètre étant d'environ 6 cm ; elles pèseront de 125 à 130 grammes (soit environ 4 onces, l'once étant évaluée à 31,25 g) dont 20 grammes de gomme ; leurs coutures seront intérieures. Pour les cadets, les pelotes pèseront 115 grammes environ.

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

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

D) GANT OU CHISTERA - La forme du chistera ou du gant est à la convenance du joueur. L'atxiki est absolument interdit. Conformément à l'esprit du jeu, l'usage du revers ne pourra être qu'exceptionnel. Une pelote arrêtée ou frappée de la main ou d'une partie du corps est bonne à condition, bien entendu, que la pelote ne soit touchée qu'une fois et donc qu'il n'y ait pas "berjes".

E) BUT - La mise en jeu ou but se fait à main nue. Le but "a pugno" est interdit. La pelote lancée par le buteur doit rebondir dans le "carré" soit directement, soit après avoir touché le mur de rebot (erreboto ou parèt).

Le buteur doit tenir son gant dans sa main libre, sinon le gant sera placé en arrière de la raie de "pasamarra".

F) REFIL - Le refileur doit prendre la pelote au premier rebond et après qu'elle ait touché le mur de rebot. Quand le refileur ne renverra pas la pelote au premier rebond ou qu'il ne la touchera pas, son camp sera pénalisé d'une "chasse" à la ligne du "barne". Si la même faute est commise en jouant une "chasse", le point est simplement perdu par le camp refileur.

Le "pik" ne pouvant, par définition, être repris au premier rebond, donne également lieu à une "chasse" à la ligne du "barne".

De même, si l'un des refileurs est frappé par la pelote lancée par le buteur, que celle-ci touche ou non le mur, il y a encore "chasse" à la ligne du "barne".

Si le refileur, ayant repris la pelote au premier rebond, l'envoie directement à faux (hors de l'aire de jeu), le point est perdu par son camp sans qu'il n'y ait "chasse".

G) PELOTE TOUCHANT LE BUTOIR - Le butoir fait partie "lur" du camp buteur. Toute pelote envoyée par le camp refileur et touchant le butoir doit être jugée "paso", même si elle revient en arrière, à moins (cas très rare) que le butoir, ayant été ainsi touché directement, la pelote ne soit reprise par un joueur adverse sans qu'elle n'ait touché terre. La pelote sera jugée fautive, si, venant du camp buteur et heurtant le butoir, celui-ci la renvoie en arrière. Enfin, si une pelote vient du camp buteur, touche le butoir et passe dans le camp refileur, elle sera "chasse" ou "barne" suivant le cas.

La pelote venant du camp buteur et heurtant le butoir sera "chasse" si elle tombe en dehors des limites latérales du camp refileur, qu'elle ait ou non touché terre, soit dans le camp buteur, soit dans le camp refileur.

H) BERJES - Tout "berjes" commis dans le camp refileur fait "chasse" au point où a lieu la faute sauf s'il est commis (à l'exception du renvoi de but, comme dit ci-dessus) à l'intérieur du barne. Dans ce dernier cas, le point est simplement perdu par l'auteur de la faute, comme d'ailleurs lorsque le "berjes" se produit pour un joueur de l'un ou de l'autre camp au-delà du "pasamarra".

I) DIVERS - Le point d'arrêt de la pelote qui a fait plus d'un rebond est marqué aux pieds du joueur qui l'arrête. La "chasse" se marque de même aux pieds du joueur qui arrête la pelote après plus d'un rebond.

En conséquence, un joueur du camp buteur doit, pour faire une "chasse" sur une pelote qui vient du camp refileur, avoir ses deux pieds dans le camp refileur et inversement, un joueur du camp refileur doit, pour arrêter une pelote qui vient en roulant du camp buteur, avoir ses deux pieds dans le camp buteur, le "pasamarra" faisant lui-même toujours partie du camp buteur.

Une pelote lancée par un joueur du camp buteur et qui roule dans le camp refileur, peut être arrêtée avant le "barne" par n'importe quel joueur du camp buteur. Il y a, dans ce cas, "chasse" au point d'arrêt de la pelote.

Pour qu'il y ait "chasse", il suffit que la pelote, venant du camp buteur, et pénétrant dans le camp refileur, après avoir fait plusieurs rebonds, ou en roulant, soit touchée, à un moment, par un joueur du camp refileur.

La "chasse" sera marquée à l'endroit où la pelote aura été touchée, même si ensuite elle a continué son parcours.

Dans la limite du "barne", le joueur peut arrêter la pelote qui roule, avant qu'elle ne sorte du même "barne".

Les spectateurs qui, touchés par la pelote, auraient à ce moment un pied dans les limites du jeu, sont "lur" c'est à dire assimilés au sol du camp où ils se trouvent. Il y a donc alors "quinze" ou "chasse" à cet endroit suivant le cas.

Une pelote est fautive lorsque, dans sa trajectoire, elle touche le feuillage.

J) Les points au Rebot, se terminent par un "quinze" ou par une "chasse".

K) QUINZE - Toute pelote manquée par le camp buteur ou qui, lancée de ce camp, n'atteint pas le camp refileur, compte pour un "quinze" à l'actif de son adversaire.

De même, toute pelote manquée, en dehors du refileur, dans l'intérieur du "barne" pénalise le camp refileur d'un quinze.

Enfin, toute pelote expédiée hors des limites latérales, sans qu'elle ait touché le sol, pénalise d'un quinze le camp de l'auteur de la faute.

L) CHASSE (ARRAYA) - La "chasse" peut être occasionnée par une attaque réussie du camp buteur ou bien par une faute commise par le camp refileur.

Il y a "chasse" :

a) pour toute pelote pénétrant en roulant du camp buteur dans le camp refileur à moins qu'elle n'aille jusque dans le "barne" ;

b) pour toute pelote arrêtée sans pouvoir être reprise dans le camp refileur par un joueur du camp buteur ;

c) pour toute pelote venant du camp buteur, pénétrant dans le camp refileur après avoir rebondi une ou plusieurs fois, soit dans le camp buteur, soit dans le camp refileur, et sortant des limites latérales entre les lignes du "barne" et du "paso".

d) pour toute pelote manquée par un joueur du camp refileur et s'arrêtant entre les lignes du "barne" et du "paso" ou bien sortant après un rebond au moins des limites latérales entre ces deux lignes ;

e) quand un refileur ne peut reprendre le but au premier rebond ou que, l'ayant repris, il l'envoie soit dans la zone du "barne" soit hors des limites latérales après un rebond au moins dans l'intervalle du fronton et de la ligne du "paso" ;

f) pour tout "berjes" commis par un joueur du camp refileur, soit en relevant le but, soit dans le terrain compris entre les lignes du "barne" et "paso" ;

Quand la pelote roule, la chasse se marque à l'endroit où elle s'arrête d'elle-même ou bien aux pieds de celui qui l'arrête ou à l'endroit où elle a été touchée par un des joueurs du camp refileur.

Quand la pelote est prise de volée ou du premier rebond, la "chasse" se marque à l'endroit où elle s'arrête ou bien à celui où elle franchit les limites latérales.

Rôle de la chasse : deux "chasses" dans le même jeu donnent droit à changement de camp ; les joueurs changent de côté, ceux du camp buteur deviennent refileurs et réciproquement.

Il y a de même changement de camp lorsqu'il y a une "chasse" et que l'une des équipes marque "quarante".

D'où le rôle important de la "chasse" qui seule permet le changement entre deux camps qui jouissent d'avantages très inégaux (le refileur étant très avantage par rapport au camp buteur).

Pour les premiers points qui se jouent après un changement de camp (1 ou 2 points, suivant qu'il y a une ou deux "chasses"), la ligne du "paso" est remplacée provisoirement par une parallèle tracée à l'endroit où est la "chasse" en cause. C'est ce qu'on appelle jouer la ou les "chasses".

Quand elles sont jouées, le "pasamarra" reprend ses droits.

Un point joué sur une "chasse" ne peut se terminer que par un "quinze" c'est à dire qu'il ne peut pas se produire une nouvelle "chasse" sur la "chasse" qu'on joue.

Lorsqu'il y a deux "chasses", la première faite se joue en premier lieu.

M) Les cas d'obstruction volontaire seront laissés à l'appréciation des juges et pourront être sanctionnés par un "arraya" ou la perte d'un "kintze".

N) NOMBRE DE JEUX ET MANIERE DE COMPTER - Les parties de Rebot se jouent en 13 jeux.

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

15 à rien	Kintze nada
15 partout	Kintze bana ou kintze bedera
15 à 30	Kintze trente
30 partout	Ados

40 à 30 Quarenta trente ou quante trente.

Si à ce moment, le camp qui a quarante, fait encore le point, il gagne le "jeu" ; sinon, on marque "trente partout" et l'on crie "ados". Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que l'un des camps ait marqué deux points consécutifs.

O) NOMBRE DE JOUEURS - Le nombre de joueurs est de 5 dans chaque camp.

430.1 Règles propres au jeu de Main nue

- a) Le nombre de points des parties, les distances pour le but, le jeu et les caractéristiques de la pelote sont définis sur le tableau général des Règlements divers.
- b) Les parties sont arbitrées par un arbitre principal et deux assesseurs.
- c) Dans toutes les catégories, chaque camp est composé de deux joueurs dont la place est interchangeable.
- d) Le but est limité derrière avec la règle du double engagement : le premier au-delà de la limite étant : "demi faute" ("falta erdi"), le second : "faute entière", "falta oso".

430.2 Règles propres au jeu de Chistera joko garbi

- a) Le nombre de points des parties, les distances pour le but, le jeu et les caractéristiques de la pelote et de l'instrument sont fixés par le tableau général des Règlements divers.
- b) Les parties sont arbitrées par un arbitre principal et deux assesseurs au moins.
- c) Le buteur doit faire rebondir la pelote avec la main libre, le chistera étant à l'autre main.
- d) Dans toutes les catégories, les camps sont composés chacun de trois joueurs dont la place est interchangeable.
- e) Le but est limité derrière avec la règle du double engagement : le premier au-delà de la limite étant : "demi faute" ("falta erdi"), le second : "faute entière", "falta oso".
- f) Il est formellement interdit aux joueurs de faire "atxiki" c'est à dire de conserver la pelote dans le chistera et ce, tant au but que dans le cours du point.
- g) Il est défendu de buter du revers.
- h) Le "kask kask", bruit dû au rebond de la pelote mal amortie dans le chistera est assimilable au "berjes".

430.3 Règles propres au jeu de Grand chistera

- a) Le nombre de points des parties, les distances pour le but, le jeu et les caractéristiques de la pelote et de l'instrument sont fixés par le tableau général des Règlements divers.
 - b) Les parties sont arbitrées par un arbitre principal et 4 assesseurs au moins (2 assesseurs pour les jeunes).
 - c) Le buteur doit faire rebondir la pelote avec la main libre, le chistera étant dans l'autre main.
 - d) Il faut buter "limpio", c'est à dire sans garder la pelote dans le chistera (à titre exceptionnel et uniquement pour la catégorie poussins, application de la règle de la "demi-faute").
 - e) Il est défendu de buter du revers ou par-dessus l'épaule.
 - f) Le but est limité derrière avec la règle du double engagement : le premier au-delà de la limite étant : "falta erdi", "demi faute", le second : "faute entière", "falta oso".
 - g) Chaque camp est composé de trois joueurs dont la place est interchangeable.
 - h) Il y a faute ou "pumpa" lorsque la pelote rebondit dans le chistera après la réception au-delà des côtes latérales ou de la poche de rétention ou berceau. Par contre, si elle frappe l'arceau avant d'entrer dans le panier, elle sera jugée bonne.
 - i) Il y a faute lorsque la pelote est gardée trop longtemps dans le chistera avant d'être relancée, ou lorsque le joueur prend trop de course d'élan (décision laissée à l'appréciation de l'arbitre principal).
- Dans le courant du jeu, uniquement pour les championnats juniors, seniors nationale A et B :

- possibilité pour les avants de taper au maximum cinq fois au fond (but non compris) ;
- toute pelote dépassant la ligne des 30 m est considérée comme coup au fond ;
- la limite au fond de la cancha est 80 m du frontis. Si le fronton est plus court, on utilisera la limite naturelle.

430.4 Règles propres aux jeux de Pala et Paleta

A Paleta, il existe deux types de jeu selon les pelotes :

- Paleta pelote de cuir
 - Paleta pelote de gomme pleine.
- a) Le nombre de points des parties, les distances pour le but, le jeu et les caractéristiques de l'instrument sont fixés par le tableau général des Règlements divers.
 - b) Les parties sont arbitrées par un arbitre principal et deux assesseurs.
 - c) Le buteur fait rebondir la pelote avec la main libre, la pala étant dans l'autre main.
 - d) Chaque camp est composé de deux joueurs dont la place est interchangeable.
 - e) Le but est limité derrière avec la règle du double engagement, le premier au-delà de la limite étant : "falta erdi" ou "demi faute", le second : "falta oso" ou "faute entière".

431 JEUX DE TRINQUET

431.0 Règles propres au jeu de Pasaka

- a) JUGES - Le juge est assisté éventuellement d'un ou deux assesseurs.
- b) TRINQUET - Les dimensions du terrain de jeu sont celles du trinquet, lequel est divisé en deux rectangles de dimensions sensiblement égales par un filet médian qui va du poteau central au mur de droite, c'est à dire qui coupe le trinquet dans toute sa largeur. Aux points d'attache, le filet doit être fixé à une hauteur d'environ 1m20. La corde du filet doit être maintenue aussi tendue que possible de telle sorte que la hauteur du filet soit au centre à peu près la même qu'aux points d'attache.

Un rectangle délimite la zone dans laquelle doit tomber la pelote au but. Ce rectangle est situé à l'intersection du mur principal et de la partie pleine qui soutient le plan incliné ou la planche qui en forment ainsi deux côtés, tandis que les deux autres côtés sont constitués par des lignes tracées au sol partant du mur principal et l'autre de la partie pleine partageant le trinquet en deux parties égales pour aboutir à la hauteur du premier filet.

Le camp qui occupe l'espace situé entre le filet et le mur principal se nomme camp du "refil" ou camp de "rebot" tandis que l'autre camp se dénomme camp du "fond" ou "camp buteur".

Lorsqu'on se place dans le camp buteur, on remarque tracée au sol, en avant du filet médian et parallèle à celui-ci dans le prolongement du premier poteau précédant celui où est accroché le filet, une raie qui est celle derrière laquelle doit se placer le buteur au moment d'assurer la mise en jeu.

- c) PELOTES. Les pelotes conformes au modèle consacré par l'usage pèsent 225 à 245 grammes.

- d) GANT DE CUIR - Le jeu de Pasaka se joue avec le gant de cuir. La forme du gant est à la convenance du joueur. L'atxiki est absolument interdit.

- 1) Chaque camp est constitué par deux joueurs : le joueur principal et son cordier. Chacun des deux joueurs peut, à sa guise, devenir cordier de l'autre en cours de partie.

- 2) Le choix du camp est laissé à l'équipe qui a gagné le tirage au sort.

- 3) La mise en jeu ou "but" est faite par le cordier du camp du fond qui lance la pelote sur la planche avec sa main dégantée.

- 4) La pelote doit être lancée de bas en haut (azpitik) ou (besoazpiz). Il est défendu de buter soit de haut en bas (besainka) soit latéralement (saheska).

- 5) Pour buter, le cordier doit avoir les pieds en arrière de la ligne parallèle au filet médian et située dans le prolongement du premier poteau qui précède celui central où est attaché le filet.

6) La pelote lancée par le "cordier" buteur, sur la planche, doit retomber dans le rectangle limite de but, tel qu'il a été défini au paragraphe b).

7) A Pasaka, le buteur a droit à deux buts.

8) Il y a demi-faute (falta erdi) :

- lorsque la pelote ne retombe pas dans le rectangle du but ou touche les raies limites du rectangle de but ;
- lorsque la pelote retombe dans le rectangle de but mais sans avoir roulé sur le plan incliné ou planche ;
- lorsque la pelote touche le mur de gauche en haut du plan incliné ou planche ;
- lorsque, au moment où il lance la pelote, le buteur n'a pas les deux pieds en arrière de la ligne tracée au sol et derrière laquelle il doit se placer pour buter.

9) En cas de demi-faute, le repousseur ou refileur doit signaler celle-ci avant de frapper la pelote. S'il ne le fait pas à temps, le point est considéré comme régulièrement engagé.

10) Le point est perdu si le buteur fait deux demi-fautes consécutives (falta oso).

11) Lorsque la pelote lancée par le buteur tombe dans le rectangle de but, mais après avoir touché l'arête seule du plan incliné surplombant le filet, le but est considéré comme valable.

12) Les joueurs (principal ou cordier) ont la faculté de se mouvoir comme il leur plaît dans le camp qu'ils occupent.

13) Il est défendu de toucher le filet soit avec le gant, soit en s'appuyant de la main restée libre afin d'atteindre plus facilement la pelote. Le joueur ne doit, ni abaisser le filet quand son partenaire frappe la pelote, ni le lever quand c'est l'adversaire qui joue. Toute infraction à cette règle sera punie, pour son auteur, par la perte du point.

14) La pelote qui touche la corde et passe dans le camp adverse est bonne et le point continue.

15) Le point est gagné lorsque la pelote ayant dépassé le filet du milieu entre au premier rebond ou à la volée au "xilo" ; l'arête du xilo est considérée comme xilo.

16) Sous peine de perdre le point, on doit renvoyer la pelote, soit en la faisant glisser dans le gant (xirrixt) soit à défaut en la frappant (kaskatua) ou (kazolatua) avec le gant exclusivement.

Nombre de jeux et manière de compter. Les parties de Pasaka se jouent en 13 jeux.

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

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

Chaque fois qu'ils atteignent 40, les camps changent de côté, c'est à dire que les joueurs placés du côté du "refil" ou "rebot" passent au fond et réciproquement.

Si le camp ayant obtenu 40 est rattrapé par l'adversaire, l'"ados" est proclamé qui fait rétrograder ce premier camp de 40 à 30. Les deux camps sont donc ainsi à égalité à 30.

Le jeu continue jusqu'à ce que l'un des camps ait marqué deux points consécutifs pour clôturer le jeu.

431.1 Règles propres au jeu de Main nue en trinquet

a) Le nombre de points des parties, les distances pour le but, les caractéristiques de la pelote sont fixés par le tableau général des Règlements divers.

b) Quand ils jouent en équipe, la place des joueurs est interchangeable.

c) La raie à dépasser au but est fixée par le règlement en vigueur suivant le tableau général des Règlements divers, en tenant compte des raies tracées dans les trinquets.

d) La raie à dépasser au but est au filet latéral constituée par un poteau. La pelote qui touche ce poteau au but est fausse.

e) Une pelote qui touche, soit le pan-coupé au-dessus de la raie horizontale métallique, soit le xilo, est bonne même si, dans sa chute, elle tombe sur ou sous la raie.

Attention : Cette règle n'est valable que pour la main nue.

f) En trinquet, dans la spécialité de main nue, au but lorsque la pelote a dépassé la raie à dépasser au but "Falta" et qu'elle revient bondir à l'intérieur du "Falta", il y aura demi-faute (falta erdi).

431.2 Règles propres au jeu de Xare

a) Le nombre de points des parties, les distances pour le but, les caractéristiques de la pelote sont fixés par le tableau général des Règlements divers.

b) Une ligne divise en deux parties inégales, dans le sens de la longueur, le terrain de jeu depuis la raie à dépasser au but jusqu'au fond.

Le rebond du but, à l'engagement, doit se faire à gauche de cette ligne longitudinale.

Il y a demi-faute ("falta erdi") :

- lorsque, au but, au retour du frontis, la pelote 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 dépasse la raie du but,
- quand, au but, la pelote touche la planche ou le cadre du filet avant le mur de face, et dépasse la raie du but,
- quand, au but, la pelote touche le mur de droite avant le mur de face et dépasse la raie du but.

c) Chaque camp est composé de deux joueurs dont la place est interchangeable.

d) Le buteur doit faire rebondir la pelote avec la main libre quand le xare est tenu dans l'autre main.

431.3 Règles propres au jeu de Paleta pelote de cuir

a) MATERIEL. Le poids d'une pelote et les caractéristiques de l'instrument sont définis dans le tableau général des Règlements divers.

b) Une ligne divise en deux parties inégales, de mur à mur, dans le sens de la longueur le terrain de jeu depuis la raie à dépasser au but jusqu'au fond.

Le rebond du but, à l'engagement, doit se faire à gauche de cette ligne longitudinale.

Il y a demi-faute ("falta erdi") :

- lorsque, au but, au retour du frontis, la pelote 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 dépasse la raie du but,
- quand, au but, la pelote touche la planche ou le cadre du filet avant le mur de face, et dépasse la raie du but,
- quand, au but, la pelote touche le mur de droite avant le mur de face et dépasse la raie du but.

c) Le buteur doit faire rebondir la pelote avec la main libre, la pala étant dans l'autre main.

d) Chaque camp est composé de deux joueurs dont la place est interchangeable.

431.4 Règles propres au jeu de Paleta pelote de gomme

a) MATERIEL. Il existe deux sortes de pelote dans cette spécialité :

- la pelote creuse (type "baline" ou dite "argentine")
- la pelote pleine (dite "espagnole").

Les poids et caractéristiques des pelotes et des instruments sont fixés dans le tableau général des Règlements divers, ainsi que les distances pour le but.

b) Pour la pelote creuse, une ligne divise en deux parties inégales, dans le sens de la longueur le terrain de jeu depuis la raie à dépasser au but jusqu'au fond.

Le rebond du but, à l'engagement, devra se faire à gauche de cette ligne longitudinale.

Il y a demi-faute ("falta erdi") :

- lorsque, au but, le pelote 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 dépasse la raie du but,
 - quand, au but, la pelote touche la planche ou le cadre du filet avant le mur de face, et dépasse la raie du but,
 - quand, au but, la pelote touche le mur de droite avant le mur de face et dépasse la raie du but.
- c) En trinquet, dans la spécialité de paleta pelote de gomme pleine, au but lorsque la pelote touche le mur de droite ou de gauche avant de toucher le mur de face "frontis" et rebondit dans la zone réglementaire, il y aura demi-faute.
- d) Chaque camp est composé de deux joueurs dont la place est interchangeable.
- e) En trinquet, dans la spécialité de paleta pelote de gomme pleine, au but lorsque la pelote a dépassé la ligne du but "Falta" sans bondir au sol et qu'elle revient bondir à l'intérieur de la zone entre le mur de frappe et la ligne de but ou sur la ligne de but, il y aura faute.
- f) En trinquet, dans la spécialité de paleta pelote de gomme pleine, la raie à dépasser au but est matérialisée par un poteau côté filet latéral. La pelote qui touche ce poteau au but est fausse.

432 JEUX DE FRONTON MUR A GAUCHE

432.0 Règles propres aux jeux de Main nue

- a) Le jeu de main nue se joue en fronton mur à gauche de 36 mètres.
- b) Le nombre de points des parties, les distances pour le but, le poids de la pelote sont fixés par le tableau général des Règlements divers.
- c) Le jeu de main nue se joue en tête à tête ou par équipe de deux joueurs dont la place est interchangeable.

432.1 Règles propres au jeu de Pala corta

- a) Le jeu de pala corta se joue en fronton mur à gauche de 36 mètres.
- b) Les distances pour le but, le poids des pelotes, les caractéristiques de l'instrument sont fixés au tableau général des Règlements divers.
- c) Chaque camp est composé de deux joueurs dont la place est interchangeable.

432.2 Règles propres aux jeux de Paleta

A paleta, il existe trois types de jeu selon les pelotes :

- Paleta pelote de cuir sur fronton mur à gauche de 36 m,
 - Paleta pelote de gomme pleine sur fronton mur à gauche de 36m,
 - Paleta pelote de gomme creuse sur fronton mur à gauche de 30m.
- a) Les distances pour le but, les caractéristiques de la pelote et de l'instrument sont fixés au tableau général des Règlements divers.
- b) A paleta pelote de gomme creuse, il y a "demi-faute" (ou "falta erdi") au but quand la pelote touche le mur de gauche et le mur du fond (mur d'errebot) ou inversement avant le rebond.
- c) Chaque camp est composé de deux joueurs dont la place est interchangeable.
- d) Le jeu de paleta pelote de gomme creuse peut se jouer en tête à tête ou par équipe.

432.3 Règles propres au jeu de Frontenis

Ces règles définissent le jeu de frontenis.

- a) Le frontenis se joue en fronton mur à gauche de 30 mètres.
- b) Les distances pour le but, les caractéristiques de la pelote et de l'instrument sont définies au tableau général des Règlements divers.
- c) Chaque camp est composé de deux joueurs dont la place est interchangeable.

432.4 Règles propres au jeu de Chistera joko garbi

- a) Le jeu de chistera joko garbi se joue en fronton mur à gauche de 36 mètres.
- b) Le nombre de points des parties, les distances pour le but, les caractéristiques de la pelote et de l'instrument sont fixés au tableau général des Règlements divers.
- c) Chaque camp est composé de deux joueurs dont la place est interchangeable.
- d) Les règles concernant l'"atxiki" et l'interdiction de buter du revers sont celles habituellement appliquées à chistera joko garbi place libre.

432.5 Règles propres au jeu de Cesta punta

- a) La cesta punta se joue en fronton mur à gauche long (exception pour les poussins et benjamins qui peuvent aussi jouer en fronton mur à gauche 36 m au plus).
- b) Le nombre de points des parties, les distances pour le but, les caractéristiques de la pelote et de l'instrument sont fixés au tableau général des Règlements divers.
- c) Chaque camp est composé de deux joueurs dont la place est interchangeable.
- d) Il faut buter "limpio" c'est à dire sans garder la pelote dans le chistera (à titre exceptionnel et uniquement pour la catégorie poussins, application de la règle de la "demi-faute"; il est défendu de buter du revers.
- e) Il y a faute ou "pumpa" lorsque la pelote rebondit dans le chistera après la réception au-delà des côtes latérales ou de la poche de rétention ou berceau. Par contre, si elle frappe l'arceau avant d'entrer dans le panier, elle sera jugée bonne. Même chose si, après avoir touché le mur d'errebot ou le mur d'errebot puis le frontis, le joueur la frappe avec le dos du gant pour la renvoyer à bon.
- f) Toute pelote cueillie avant de toucher le filet et renvoyée "dans le mouvement" est bonne, même si le chistera touche le filet. Toute pelote renvoyée en deux temps (1) est fautive (Atxiki), la décision est laissée à l'appréciation de l'arbitre.

(1) Précisions :

- Si le joueur prend la pelote à la volée, il devra la renvoyer vers le frontis après avoir pris contact avec le sol de la cancha.
- Si la pelote est cueillie alors que le joueur est déjà appuyé sur le mur de gauche ou contre le filet protecteur à droite, elle devra être renvoyée contre le frontis pourvu qu'elle ne soit pas retenue, qu'il n'y ait pas de changement de position ou plusieurs pas pour effectuer le renvoi.
- Si l'arbitre estime que le joueur s'appuie sur le mur de gauche ou s'accroche au filet protecteur à droite après avoir recueilli la pelote, il devra sanctionner cette faute en donnant le point perdu.
- Dans le cas où, au moment de la réception ou du renvoi de la pelote, le gant du pelotari serait touché par un adversaire, l'arbitre arrêtera le point et estimera s'il y a ou non "à refaire" ("berritz").

44 ORGANISATION TECHNIQUE ET DEROULEMENT DES PARTIES

440 ARBITRES ET JUGES

La désignation du ou des arbitres ou juges, et des assesseurs peut être faite par le délégué sportif ou par la commission concernée.

Ceux-ci pourront désigner le ou les arbitres ou juges proposés par les camps en présence, avec faculté pour le délégué sportif de se désigner à cette fonction.

441 TERRAINS DE JEU

Les normes fédérales des différentes installations sont indiquées dans la rubrique "Fédération/Administratif/Matériels homologués/Aires de jeux" (www.ffpb.net).

Les associations sportives ou autres, ainsi que tous organisateurs de partie de pelote, sont tenus de faire connaître à la Fédération les dimensions exactes et détaillées des terrains de jeu qu'ils entendent utiliser et éventuellement de les faire homologuer.

Les distances à respecter pour les différents jeux sont portées par spécialité et catégorie sur le tableau Points + Limites de but des Règlements divers.

Quelles que soient ses dimensions, le trinquet, le fronton place libre ou le fronton mur à gauche désigné par la Fédération ou la Ligue ou le Comité comme lieu de rencontre doit être considéré comme réglementaire.

442 PELOTES - INSTRUMENTS

Chaque camp doit se présenter muni d'au moins trois pelotes pour les jeux d'instruments et d'au moins deux pelotes pour la main nue, pelotes réglementaires et en parfait état. Pour les finales officielles, les pelotes peuvent être fournies par le Comité, la Ligue concerné(e) ou la Fédération. Avant la partie, les joueurs pourront se mettre d'accord sur le choix des pelotes dont ils entendent faire usage. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord sur le choix des pelotes à utiliser, ou si leur choix porte sur des pelotes non conformes aux normes du tableau des Caractéristiques des Règlements divers, le choix du Délégué Sportif s'impose à eux. La garde des pelotes ainsi choisies est confiée à l'arbitre principal, au juge principal ou à un assesseur. Il appartient à l'arbitre principal ou au juge principal de retirer du jeu toute pelote détériorée, décousue ou dont la visibilité n'est plus correcte. Pour les jeux de pala et pala corta, l'instrument doit être d'une seule pièce de bois. Les paletas doivent être d'une seule pièce de bois mais peuvent être recouvertes d'un léger placage de bois.

Les paletas pour pelote de gomme pleine, constituées de bois et de matériau composite, pourront être conçues de manière à ce que la surface du matériau composite soit inférieure à celle du bois.

La partie bois sera centrale et d'un seul morceau, correspondant à la zone de frappe.

Toutefois, chaque face pourra être recouverte d'un léger placage de bois. Agglomérés, contreplaqués, mélaminés et médiums ne sont pas autorisés afin de ne pas dénaturer le jeu.

Pour toutes paletas, l'adjonction de pièce métallique est interdite.

La paleta dite "Paeton" de fabrication argentine est acceptée pour les jeux avec pelote de gomme creuse.

Les caractéristiques des pelotes et instruments sont fixées sur le tableau des Caractéristiques des Règlements divers.

A paleta pelote de cuir, à paleta pelote de gomme, à pala corta ou à pala, chaque joueur doit avoir au moins un autre instrument prêt à jouer, afin de permettre un changement rapide à la fin du point.

L'instrument doit toujours faire corps avec le joueur au moment de frapper la pelote. Dans le cas contraire, c'est la perte du point.

A main nue, le joueur frappera la pelote uniquement avec ses mains, la frappe avec le poignet étant aussi admise.

Les protections seront faites avec des matériaux du type caoutchouc mousse.

Pour les fixer, on pourra employer du sparadrap ou une quelconque bande adhésive. Par contre, il est interdit de protéger les mains avec un matériel dont le rôle serait d'insensibiliser les mains pour augmenter la puissance de la frappe. La protection ne pourra excéder 10 millimètres d'épaisseur ni être d'une seule pièce.

L'arbitre principal veillera au respect absolu de ces dispositions et s'il estime qu'elles ne sont pas respectées, interdira au joueur l'entrée sur la cancha.

Si, au but, on se trouve dans un cas de pasa et que la pelote est inutilisable (selon l'avis de l'arbitre principal) pour continuer à jouer, la ou les nouvelles tentatives de but seront effectuées par le même joueur et avec une autre pelote de son choix parmi celles qui ont été sélectionnées.

Si pendant le point la pelote devient inutilisable, le jeu doit continuer sans interruption. Seul l'arbitre principal peut arrêter l'échange et faire rejouer le point.

Si l'un des joueurs interrompt le jeu, il perd le point.

Si la détérioration de la pelote est constatée à la fin du point, ce dernier reste acquis par l'équipe qui l'a gagné.

443 LES PARTIES

443.0 Définition nombre de points ou de manches

A) Parties en nombre de points

Les parties se jouent suivant un nombre de points précisé par catégorie et spécialité sur le tableau Points + Limites de but des Règlements divers, sans prolongation.

B) Parties en manches

Les parties se jouent en 2 manches gagnantes

Le nombre de points dans les manches est précisé par catégorie et spécialité sur le tableau Points + Limites de but des Règlements divers, sans prolongation.

443.1 Droits de participations et respect période précédant partie officielle

443.10 Définition d'une compétition

a) - Est considéré comme une compétition :

- Chaque spécialité par catégorie d'âge (poussin à senior),
- Chaque spécialité par niveau : nationale A ou nationale B, ou 1^{ère} série ou 2^{ème} série,

b) - Est considéré comme une compétition En Cours :

Chaque compétition, pour toute sa durée de la date de 1^{ère} journée de partie de poule à la date de la finale incluse.

443.11 Statut d'un joueur en compétition

a) - Un joueur peut être engagé dans les compétitions de son choix, mais les associations sportives et les joueurs devront prendre leurs responsabilités et prévoir des remplaçants, pour respecter les calendriers et les conditions ci-dessous.

b) Est considéré comme joueur disputant une compétition en cours :

- Un joueur inscrit comme titulaire lors des engagements,
- Un joueur ayant disputé une rencontre en tant que titulaire,
- Un joueur ayant disputé une rencontre en tant que remplaçant.

Ceci s'applique pour toutes les équipes engagées et pour tous les joueurs participants (titulaires et remplaçants) qualifiés ou non dans les phases finales.

c) - Il est interdit à tout joueur de disputer plus de deux compétitions fédérales en cours (443.10/b) en même temps soit dans une même spécialité soit dans des spécialités différentes.

d) - Il est interdit, sous peine de sanction, à tout joueur de Main nue appelé à disputer une partie officielle, de participer à toute rencontre non officielle sauf s'il respecte un laps de temps de deux jours calendaires.

e) - Il est interdit, sous peine de sanction, à tout joueur d'instrument, appelé à disputer une finale de Comité, de Ligue ou de Fédération, de participer à toute rencontre non officielle sauf s'il respecte un laps de temps de deux jours calendaires.

443.2 Ponctualité des joueurs

Les parties doivent se dérouler aux dates, heure et lieu prescrits.

443.3 Report des parties

Seul, le délégué sportif a qualité pour décider si le terrain est jouable ou non.

Hormis ces cas, le report d'une partie ne pourra être accordé que si sont invoquées des circonstances exceptionnelles (article 224.61), à examiner en temps utile :

- par le Comité Directeur ou son bureau pour les finales,
- par les Commissions Sportives pour les autres rencontres.

Dans le cas précis des joueurs scolarisés avec circonstance exceptionnelle, les associations sportives concernées devront s'entendre pour effectuer le report de la partie.

Dans le cas contraire, la Commission Sportive Générale tranchera.

Si une partie, après accord de la commission sportive, a été reportée ou si cette même partie a dû être interrompue pour cas de force majeure, le report devra s'effectuer de 24 heures en 24 heures, avec entente des deux sociétés concernées et le délégué sportif.

De plus, s'il s'agit d'une partie de qualification, la partie reportée devra se jouer obligatoirement avant la partie suivante prévue au calendrier.

443.4 Partie non terminée

Les différents cas sont traités dans l'article 224.32 des règlements généraux.

443.5 Cas de force majeure

Les différents cas de forces majeures sont notifiés dans l'article 224.60 des règlements généraux.

Pour les finales, et en particulier chez les seniors, chaque équipe peut se présenter avec au moins un remplaçant répondant aux conditions prévues dans l'article 225.205.4 des règlements généraux, et ceci au cas où l'un de ses joueurs se blesserait pendant l'échauffement.

443.50 Mode de reprise d'une partie interrompue

Lorsqu'une partie officielle est commencée et doit être interrompue en raison d'un cas de force majeure :

- Si au moment de l'arrêt, une équipe a atteint un quota de points ou de manches fixé ci-après, la partie reprendra avec les points ou manche acquis pour chaque équipe.

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

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

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

B) Pour les parties se jouant en manches

- Le quota exigé est de 1 manche terminée (dans tous les cas, toute manche non terminée n'est pas prise en compte).

- Si le quota est atteint et que l'équipe qui a l'avantage subit une modification, cette équipe perd son avantage et la partie reprend avec le nombre de manche égal à zéro pour les 2 équipes (sauf s'il y a eu blessure causée par l'adversaire, auquel cas l'équipe qui menait conserve l'avantage)
- Si, au moment de l'arrêt, ce quota n'était pas atteint, la partie sera rejouée et recommence avec le nombre de manche égal à zéro pour les 2 équipes.
Cette règle ne s'applique pas pour les Finales amateurs qui seront rejouées depuis le début.

443.6 La période d'échauffement

Les joueurs ont droit à une période de 10 minutes d'échauffement sur la cancha ou le terrain de jeu avant le commencement de la partie. Les joueurs sont prévenus par le délégué, l'arbitre principal ou le juge principal de la fin de ce temps d'échauffement qui peut être prolongé pour des raisons particulières (conditions climatiques défavorables, jeu de rebot, etc.).

Si une seule équipe commence l'échauffement et que la seconde équipe se présente au moment du début de la partie, cette dernière ne disposera pas de temps d'échauffement supplémentaire.

Si durant l'échauffement un joueur se blesse ou est indisposé, le remplacement sera possible si le joueur remplaçant est en phase avec les articles (225.205.3 et 225.205.4). L'échauffement se déroulera toujours en présence d'un arbitre ou d'un juge.

Dans la période d'échauffement, les pelotaris auront 5 minutes pour essayer les pelotes mises en jeu pour la partie.

443.7 Arrêts de jeu temporaires

Seul le joueur ou l'équipe qui a le but peut, avec l'accord de l'arbitre principal ou du juge principal, arrêter le déroulement de la partie pour un léger repos sur le terrain de jeu, temps d'arrêt qui ne devra pas dépasser une minute. Tout abus de cette règle doit motiver l'intervention de l'arbitre principal ou du juge principal et au besoin du délégué sportif pour faire reprendre le jeu, sous peine de retrait d'un point à la marque.

Dès lors qu'un joueur ou une équipe a demandé et obtenu un arrêt de jeu, le joueur ou l'équipe adverse peut en profiter et utiliser à plein le temps complet d'arrêt.

Pendant un repos, aucun joueur ne peut quitter l'aire de jeu sans l'accord de l'arbitre principal ou du juge principal.

Après accord, il pourra le faire en étant toujours accompagné par un arbitre, un juge ou le délégué.

Dans des cas exceptionnels (température caniculaire par exemple) à la demande du joueur ou de l'équipe ayant le but, à condition que chaque équipe ait utilisé tous ses arrêts, l'arbitre principal ou le juge principal peut accorder un arrêt supplémentaire par équipe qui peut être reconduit si chaque équipe a utilisé celui-ci.

Si un joueur d'une équipe qui n'a pas le but se repose sans autorisation, l'arbitre principal ou le juge principal ordonnera à l'adversaire de buter et de poursuivre la rencontre.

Le joueur fautif recevra un avertissement à la fin du point.

En cas de récidive dans la partie, son équipe aura un point de pénalité.

A) Parties en nombre de points

Durant la partie, chaque équipe a droit à 5 repos de 1 minute à condition qu'elle soit au but.

B) Parties en manches

Durant chaque manche, chaque équipe a droit à un repos de 1 minute à condition qu'elle soit au but.

Un arrêt obligatoire de 2 minutes sera respecté entre chaque manche.

443.8 Cas d'espèces

443.80 Autorités ayant compétence sur le terrain

Les cas non prévus par le présent règlement seront souverainement tranchés par l'arbitre principal ou le juge principal et/ou le délégué sportif.

443.81 Amendement du règlement sportif

Le règlement sportif par spécialité et modalité pourra être complété par un code plus détaillé approuvé par le Comité Directeur.

443.9 Présence sur l'aire de jeu

De façon générale, pendant le déroulement d'une rencontre, en fronton de 30, 36 et 54 mètres, après accord de l'arbitre principal, une seule personne de chaque équipe pourra rester sur la contre-cancha à l'arrière, près du mur de retour "mur d'errebot".

Dans toutes les spécialités et dans toutes les installations, cette seule personne doit uniquement assister ses joueurs entre les points.

Cette personne, en s'occupant de ses joueurs entre deux points, ne devra pas ralentir le déroulement normal de la rencontre.

Sinon elle recevra un avertissement de l'arbitre principal ou du juge principal et, si elle persiste dans son comportement, elle recevra un deuxième avertissement suivi d'une expulsion de la cancha.

Si cette personne ou un autre membre d'une association sportive conseille ses joueurs durant le déroulement d'un point par la voix ou par gestes, elle recevra un avertissement de la part de l'arbitre principal ou du juge principal et en cas de récurrence, sera expulsée.

Si la personne expulsée se place dans le public et continue à conseiller ses joueurs, l'arbitre principal ou le juge principal arrêtera la partie et, par l'intermédiaire du délégué sportif, la fera expulser de l'installation.

En cas de refus, l'arbitre principal ou le juge principal arrêtera la rencontre et consignera l'incident sur la feuille de partie.

444 DISPOSITIONS PARTICULIÈRES RELATIVES AUX PARIS SPORTIFS

444.1 Mises

Les acteurs de la compétition ou de la manifestation sportive ne peuvent engager à titre personnel directement ou par personne interposée de mises sur des paris reposant sur une compétition ou une manifestation sportive, organisée ou autorisée par la fédération, dès lors qu'ils y sont intéressés directement ou indirectement, notamment du fait de leur participation ou d'un lien de quelque nature qu'il soit avec cette compétition ou manifestation sportive.

Cette interdiction porte sur les compétitions et manifestations sportives, organisées ou autorisées par la fédération, ainsi que sur leurs composantes et notamment "une partie, une quiniela, une phase de jeu".

444.2 Divulgence d'informations

Nul acteur de la compétition ou de la manifestation sportive ne peut communiquer à des tiers des informations privilégiées obtenues à l'occasion de leur profession ou de leurs fonctions, et qui sont inconnues du public.

444.3 Atteintes à l'Éthique Sportive

Nulle personne ne doit porter atteinte à la morale, à l'éthique, à la déontologie ou l'esprit sportif des compétitions, ni porter atteinte à l'image et à la réputation de la discipline.

444.4 Dispositions communes

Toute violation de cette disposition pourra entraîner des sanctions dans les conditions prévues par les règlements de la fédération.

45 SANCTIONS ENCOURUES POUR NON RESPECT DES REGLES FEDERALES

450 PERSONNES PHYSIQUES

450.0 Joueurs

ACTES REPREHENSIBLES <u>Comportement antisportif</u>	SANCTIONS ENCOURUES IMMEDIATEMENT
Toute menace ou geste déplacé touchant à l'intégrité d'un arbitre ou d'un juge	Exclusion du joueur fautif
Interpellations, cris, gestes, piétinement bruyant et injustifié, gêne volontaire de l'adversaire, obstruction, agressivité injustifiée, Jet d'instrument et de pelote, coup d'instrument sur le sol, le filet, coup de pied dans la pelote, Gestes déplacés envers un partenaire, un adversaire, un dirigeant, un arbitre, un juge, le délégué sportif, un spectateur ou en direction du public, Contestation des décisions de l'arbitre principal ou du juge principal, Sortie de l'aire de jeu sans autorisation de l'arbitre principal ou du juge principal.	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 homologués	Avant la partie : Interdiction à ce joueur de s'échauffer sur l'aire de jeu. En cas de refus, le(s) juge(s) ou le(s) arbitre(s) se retirent et enregistrent un score nul pour l'équipe fautive en indiquant le motif. Pendant la partie : 1^{re} infraction : arrêt du point et point gagné par l'adversaire. 2^{me} infraction : arrêt de la partie et partie perdue pour l'équipe fautive. Le(s) juge(s) ou le(s) arbitre(s) se retirent et enregistrent un score nul pour l'équipe fautive. S'il y a un fautif dans chaque équipe, il(s) enregistrent un score nul pour les deux équipes en indiquant le motif. Nota: La partie est perdue mais non considérée comme forfait.
Participation, en connaissance de cause, à une partie de pelote pour laquelle il n'est pas qualifié	1^{re} infraction : exclusion de toute compétition un mois Récidive : suspension six mois.
Participation, en connaissance de cause, à une partie non autorisée, ou contre un joueur suspendu ou radié	1^{re} infraction : suspension trois mois Récidive : suspension six mois.
Participation à une rencontre avec l'intention arrêtée et frauduleuse de se laisser battre	1^{re} infraction : exclusion de toute compétition un mois Récidive : suspension six mois.
Falsification et/ou communication en connaissance de cause de résultats erronés, transmission de score de complaisance pour une partie non-jouée	1^{re} infraction : suspension 1 an Récidive : suspension 2 ans.

Emploi de moyens illicites pour gagner une partie de pelote	1^{re} infraction : partie perdue et exclusion de toute compétition un mois Récidive : suspension six mois
Refus de présenter un document d'identité sur réquisition de l'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 arbitre, un juge, le délégué sportif, un spectateur ou en direction du public	1^{re} infraction : suspension 4 mois Récidive : suspension 1 an.
Tenir des propos inconvenants, grossièretés, insultes, injures, invectives, outrages et menaces envers un partenaire, un adversaire, un dirigeant, un arbitre, un juge, le délégué sportif, un spectateur	1^{re} infraction : suspension 4 mois Récidive : suspension 1 an.
Bousculade d'un partenaire, d'un adversaire, d'un dirigeant, d'un arbitre, d'un juge, du délégué sportif, d'un spectateur à l'intérieur de l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci	1^{re} infraction : suspension 4 mois Récidive : suspension 1 an.
Jets de pelote ou d'instrument avec l'intention de porter atteinte à l'intégrité physique d'un partenaire, d'un adversaire, d'un arbitre, d'un juge, du délégué sportif ou d'un spectateur	1^{re} infraction : suspension 4 mois Récidive : suspension 1 an.
Agression et violences sur un partenaire, un adversaire, un arbitre, un juge, le délégué sportif, un spectateur, à l'intérieur de l'aire de jeu, ou en dehors de celle-ci	1^{re} infraction : suspension un an Récidive : radiation
Non-respect par un joueur ou une équipe des prescriptions de l'article 414.0 du Règlement Sportif concernant la remise des récompenses.	1^{re} infraction : suspension 1 an Récidive : suspension 2 ans.
Infraction par rapport aux mises d'un acteur d'une compétition ou d'une manifestation sportive.	Exclusion de la compétition sportive ou de la manifestation.
Infraction par rapport à la divulgation d'informations d'un acteur d'une compétition ou d'une manifestation sportive.	Exclusion de la compétition sportive ou de la manifestation.

Infraction pour atteinte à la déontologie d'un acteur d'une compétition ou d'une manifestation sportive.	Exclusion de la compétition sportive ou de la manifestation.
--	--

Forfait : La procédure applicable en cas de forfait est prévue à l'article 224 des Règlements Généraux et à l'article 38 du Règlement financier.

450.1 Dirigeants

ACTES REPREHENSIBLES <u>Comportement antisportif</u>	SANCTIONS ENCOURUES IMMEDIATEMENT
Toute menace ou geste déplacé touchant à l'intégrité d'un arbitre ou d'un juge	Exclusion du dirigeant
Interpellations, cris, bruits, Gestes, piétinement bruyant et injustifié, Gestes déplacés envers un joueur, un dirigeant, un arbitre, un juge, le délégué sportif, un spectateur, Conseils donnés pendant le déroulement d'un point, Contestation des décisions de l'arbitre principal ou du juge principal.	1^{re} infraction : avertissement 2^{me} infraction : exclusion de la cancha
Refus de présenter les licences des joueurs sur réquisition du délégué sportif, de l'arbitre ou du juge	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 sportive 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 arbitre, un juge, le délégué sportif, un spectateur ou en direction du public	1^{re} infraction : suspension un an Récidive : radiation
Tenir des propos inconvenants, grossièretés, insultes, injures, invectives, outrages et menaces envers un joueur, un dirigeant, un arbitre, un juge, le délégué sportif ou un spectateur	1^{re} infraction : suspension un an Récidive : radiation

Bousculade d'un joueur, d'un dirigeant, d'un arbitre, d'un juge, du délégué sportif, d'un spectateur à l'intérieur de l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci	1^{re} infraction : suspension deux ans Récidive : radiation
Agression et violence sur un joueur, un arbitre, un juge, le délégué sportif, un spectateur, à l'intérieur de l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci	1^{re} infraction : suspension trois ans Récidive : radiation
Toute atteinte ou tentative d'atteinte aux intérêts de la FFPB ou tout comportement incompatible avec les buts de la FFPB	1^{re} infraction : suspension un an Récidive : suspension deux ans
Infraction par rapport aux mises d'un acteur d'une compétition ou d'une manifestation sportive	Exclusion de la compétition sportive ou de la manifestation.
Infraction par rapport à la divulgation d'informations d'un acteur d'une compétition ou d'une manifestation sportive	Exclusion de la compétition sportive ou de la manifestation.
Infraction pour atteinte à la déontologie d'un acteur d'une compétition ou d'une manifestation sportive	Exclusion de la compétition sportive ou de la manifestation.

450.2 Organisateurs

ACTES REPREHENSIBLES	SANCTIONS ENCOURUES
Organiser en toute connaissance de cause, une partie de pelote avec des joueurs faisant l'objet d'une suspension ou d'une radiation	1^{re} infraction : suspension trois mois Récidive : suspension six mois
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
Non respect de l'article 226 des Règlements Généraux concernant la Restriction de l'organisation de rencontres et l'autorisation d'organiser des rencontres entre amateurs, entre amateurs et professionnels, entre joueurs professionnels	1^{re} infraction : suspension six mois sanction pécuniaire Récidive : radiation
Non respect des articles 260, 261 et 262.2 des Règlements Généraux concernant les rencontres internationales	1^{re} infraction : interdiction d'organiser des rencontres pendant un an Récidive : interdiction d'organiser des rencontres pendant deux ans
Tenir des propos inconvenants, grossièretés, insultes, injures, invectives, outrages et menaces envers un joueur, un arbitre, un juge, ou un spectateur	1^{re} infraction : suspension un an Récidive : radiation
Falsification de documents	1^{re} infraction : suspension un an Récidive : inéligibilité 4 ans et amende

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
Bousculade d'un joueur, d'un arbitre, d'un juge, ou 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 violences sur un joueur, un arbitre, un juge, ou un spectateur à l'intérieur de l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci	1^{re} infraction : suspension trois ans Récidive : radiation
Toute atteinte ou tentative d'atteinte aux intérêts de la FFPB ou tout comportement incompatible avec les buts de la FFPB	1^{re} infraction : suspension un an Récidive : suspension deux ans
Infraction par rapport aux mises d'un acteur d'une compétition ou d'une manifestation sportive	Exclusion de la compétition sportive ou de la manifestation.
Infraction par rapport à la divulgation d'informations d'un acteur d'une compétition ou d'une manifestation sportive	Exclusion de la compétition sportive ou de la manifestation.
Infraction pour atteinte à la déontologie d'un acteur d'une compétition ou d'une manifestation sportive	Exclusion de la compétition sportive ou de la manifestation.

451 PERSONNES MORALES

451.0 Associations affiliées

ACTES REPREHENSIBLES	SANCTIONS ENCOURUES
Permettre la participation à une rencontre, de tout joueur ou de toute équipe avec l'intention arrêtée et frauduleuse de se laisser battre	1^{re} infraction : blâme et sanction pécuniaire Récidive : suspension un an
Permettre la participation, en connaissance de cause, à une partie de pelote pour laquelle le joueur ou l'équipe n'est pas qualifié(e)	1^{re} infraction : blâme et sanction pécuniaire Récidive : suspension un an
Permettre la participation, en connaissance de cause, de toute équipe comprenant un joueur non qualifié ou non licencié, suspendu ou radié	1^{re} infraction : blâme et sanction pécuniaire Récidive : suspension un an
Permettre la participation, en connaissance de cause, à une partie non autorisée ou organisée par une association non affiliée, ou contre un joueur ou une équipe suspendu(e) ou radié(e)	1^{re} infraction : blâme et sanction pécuniaire Récidive : suspension un an
Falsification et/ou communication en connaissance de cause de résultats erronés, transmission de score de complaisance pour une partie non jouée	1^{re} infraction : blâme et sanction pécuniaire Récidive : suspension un an
Non respect par un joueur ou une équipe des prescriptions 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
Abandon de l'aire de jeu par un joueur ou une équipe, sans motif valable	1^{re} infraction : blâme et sanction pécuniaire Récidive : suspension un an
Non respect des prestations des articles 226, 260 et 261 des Règlements Généraux concernant l'autorisation d'organiser des rencontres	1^{re} infraction : interdiction d'organiser des rencontres durant un an Récidive : interdiction d'organiser des rencontres durant deux ans

Toute atteinte ou tentative d'atteinte aux intérêts de la FFPB ou tout comportement incompatible avec les buts de la FFPB	1^{re} infraction : suspension un an Récidive : suspension deux ans
Non respect par un joueur ou une équipe des prescriptions de l'article 414.0 du Règlement Sportif concernant la remise des récompenses.	1^{re} infraction : blâme et sanction pécuniaire Récidive : suspension un an

Forfait : La procédure applicable en cas de forfait est prévue à l'article 224 des Règlements Généraux et à l'article 38 du Règlement financier.

N.B. :

Le tableau qui précède ne pouvant pas être exhaustif, tout acte répréhensible commis par un joueur, une équipe ou une association, et qui n'a pas pu y être porté, fera l'objet de sanctions disciplinaires, mention étant faite que la Sous-Commission Disciplinaire de la Fédération, et de Ligue ou de Comité statuent pour des motifs disciplinaires encourant un avertissement, un blâme, une pénalité pécuniaire ou une sanction inférieure ou égale à deux mois d'exclusion. Si la faute commise est susceptible d'entraîner une sanction supérieure à celles ci-dessus prévues, une suspension, une inéligibilité ou une radiation, l'organisme compétent pour statuer en la matière est la commission de discipline de la Fédération.

Le sursis est applicable aux sanctions autres que le blâme et la radiation. Il est révoqué par tout nouvel acte répréhensible commis dans le délai d'un an qui suit la notification de la décision accordant le sursis.

La qualité de licencié et celle de l'association affiliée s'apprécient à la date des faits, peu importe que ces conditions ne soient plus remplies lorsque la juridiction statue.
