



# **FEDERATION FRANCAISE DE PELOTE BASQUE**

**REGLEMENTS A L'USAGE  
des JUGES-ARBITRES et des JUGES.**

**EDITION 2015**

# REGLEMENTS A L'USAGE des JUGES-ARBITRES et des JUGES

**EDITION 2015**

- CHAPITRE I REGLES SPORTIVES APPLICABLES A TOUS LES JEUX DE PELOTE  
(Sauf REBOT & PASAKA)  
Page 7 à 16
- CHAPITRE II REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION  
**"FRONTON PLACE LIBRE"**  
(sauf REBOT)  
Page 17 à 20
- CHAPITRE III REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION  
**"TRINQUET"**  
(sauf PASAKA)  
Page 21 à 25
- CHAPITRE IV REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION  
**"MUR à GAUCHE 30m et 36m"**  
Page 27 à 31
- CHAPITRE V REGLES SPORTIVES SPECIFIQUES  
**"JAÏ ALAÏ – CESTA PUNTA"**  
Page 33 à 36
- CHAPITRE VI REGLES SPORTIVES SPECIFIQUES  
**"REBOT"**  
Page 37 à 45
- CHAPITRE VII **FONCTION du JUGE-ARBITRE / FONCTION du DELEGUE SPORTIF**  
Page 47 à 57
- CHAPITRE VIII **REGLEMENTS GENERAUX**  
Page 59 à 72
- CHAPITRE IX TABLEAU POINTS/DISTANCES  
TABLEAU INSTRUMENTS / PELOTES  
TABLEAU ACTES REPREHENSIBLES et SANCTIONS  
Page 73 à 80

## TABLE DES MATIERES

<b>CHAPITRE I</b> .....	<b>7</b>
<b>REGLES SPORTIVES APPLICABLES A TOUS LES JEUX DE PELOTE</b> .....	<b>7</b>
<b>(SAUF REBOT &amp; PASAKA)</b> .....	<b>7</b>
<b>10. INTRODUCTION</b> .....	<b>8</b>
<b>11. CONDITIONS DE PARTICIPATION A UNE PARTIE OFFICIELLE</b> .....	<b>8</b>
<b>12. LA TENUE DES JOUEURS</b> .....	<b>9</b>
<b>13. LES PELOTES ET LES INSTRUMENTS</b> .....	<b>11</b>
<b>14. LE BUT</b> .....	<b>12</b>
<b>15. LE SCORE</b> .....	<b>12</b>
<b>16. LES ARRETS TEMPORAIRES</b> .....	<b>12</b>
<b>17. LES FAUTES ET LES INCIDENTS DE JEU</b> .....	<b>13</b>
<b>18. ARRET D'UNE PARTIE</b> .....	<b>14</b>
<b>19. ATTITUDE DU PUBLIC</b> .....	<b>16</b>
<b>CHAPITRE II</b> .....	<b>17</b>
<b>REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION</b> .....	<b>17</b>
<b>"FRONTON PLACE LIBRE" (SAUF REBOT)</b> .....	<b>17</b>
<b>20. FRONTON PLACE LIBRE</b> .....	<b>18</b>
<b>21. REGLES S'APPLIQUANT A UNE SITUATION DE JEU EN PLACE LIBRE         OPPOSANT LE CAMP ROUGE AU CAMP BLANC</b> .....	<b>19</b>
<b>22. LE BUT LIMPIO</b> .....	<b>20</b>
<b>23. L'ATXIKI</b> .....	<b>20</b>
<b>24. LE PUMPA</b> .....	<b>20</b>
<b>CHAPITRE III</b> .....	<b>21</b>
<b>REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION</b> .....	<b>21</b>
<b>"TRINQUET" (SAUF PASAKA)</b> .....	<b>21</b>
<b>30. LE TRINQUET</b> .....	<b>22</b>
<b>31. REGLES S'APPLIQUANT A UNE SITUATION DE JEU EN TRINQUET         OPPOSANT LE CAMP ROUGE AU CAMP BLANC</b> .....	<b>23</b>
<b>CHAPITRE IV</b> .....	<b>27</b>
<b>REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION</b> .....	<b>27</b>
<b>"MUR A GAUCHE 30M ET 36M"</b> .....	<b>27</b>
<b>40. FRONTON MUR A GAUCHE</b> .....	<b>28</b>
<b>41. REGLES S'APPLIQUANT A UNE SITUATION DE JEU EN MUR A GAUCHE         OPPOSANT LE CAMP ROUGE AU CAMP BLANC</b> .....	<b>29</b>
<b>CHAPITRE V</b> .....	<b>33</b>
<b>REGLES SPORTIVES SPECIFIQUES</b> .....	<b>33</b>

<b>"JAÏ ALAÏ / CESTA PUNTA"</b> .....	<b>33</b>
<b>50.FRONTON MUR A GAUCHE LONG (JAÏ ALAÏ)</b> .....	<b>34</b>
<b>51.REGLES S'APPLIQUANT A UNE SITUATION DE JEU EN JAÏ ALAÏ         OPPOSANT LE CAMP ROUGE AU CAMP BLANC</b> .....	<b>35</b>
<b>52. LE BUT LIMPIO</b> .....	<b>36</b>
<b>53. L'ATXIKI</b> .....	<b>36</b>
<b>54. LE PUMPA</b> .....	<b>36</b>
<b>CHAPITRE VI</b> .....	<b>37</b>
<b>REGLES SPORTIVES SPECIFIQUES</b> .....	<b>37</b>
<b>"LE REBOT"</b> .....	<b>37</b>
<b>60.FRONTON PLACE LIBRE – LE REBOT</b> .....	<b>38</b>
<b>61. JUGES</b> .....	<b>38</b>
<b>62. LE BUT</b> .....	<b>40</b>
<b>63. LE BUTOIR</b> .....	<b>41</b>
<b>64. BERJES</b> .....	<b>42</b>
<b>65. LE JEU</b> .....	<b>42</b>
651. PELOTE LANCEE DU CAMP DU MUR .....	42
652. PELOTE LANCEE DU CAMP DU FOND.....	44
<b>CHAPITRE VII</b> .....	<b>47</b>
<b>FONCTION DU JUGE-ARBITRE &amp; FONCTION DU DELEGUE SPORTIF</b> .....	<b>47</b>
<b>70. HISTORIQUE</b> .....	<b>48</b>
<b>71. GRADES DES JUGES-ARBITRES</b> .....	<b>48</b>
<b>72. ROLE DU DELEGUE SPORTIF (ART. 223)</b> .....	<b>48</b>
<b>73. ROLE DU JUGE-ARBITRE</b> .....	<b>48</b>
<b>74. CONSIGNES A L'INTENTION DU JUGE-ARBITRE OU DU DELEGUE SPORTIF</b> .....	<b>49</b>
<b>75. AVANT LA PARTIE</b> .....	<b>49</b>
751. VERIFICATION DE L'INSTALLATION .....	50
752. VERIFICATION DES LICENCES.....	50
753. VERIFICATION DES TENUES ET EQUIPEMENTS DES JOUEURS .....	51
754. VERIFICATION DES INSTRUMENTS .....	51
755. PELOTES MISES EN JEU .....	51
756. ECHAUFFEMENT .....	51
757. RETARD – ATTENTE .....	52
758. POSITIONNEMENT DES JUGES-ARBITRES .....	52
<b>76. DEBUT DE LA PARTIE</b> .....	<b>52</b>
<b>77. PENDANT LA PARTIE</b> .....	<b>52</b>
771. ARRET TEMPORAIRE (PAUSE).....	54
772. INTERRUPTION DE PARTIE .....	54
773. ARRET DE LA PARTIE .....	55
774. ATTITUDE DU PUBLIC .....	56
<b>78. FIN DE LA PARTIE</b> .....	<b>56</b>
<b>79. RECLAMATION</b> .....	<b>57</b>

<b>CHAPITRE VIII</b> .....	<b>59</b>
<b>REGLEMENTS GENERAUX</b> .....	<b>59</b>
<b>80. REGLEMENTS GENERAUX</b> .....	<b>60</b>
<b>81. CATEGORIE AMATEUR</b> .....	<b>60</b>
810. STATUT DU JOUEUR AMATEUR.....	60
811. LA LICENCE .....	60
812. LES ASSOCIATIONS SPORTIVES OU SOCIETES SPORTIVES.....	63
813. DELEGUES SPORTIFS .....	64
814. FORFAITS – RECLAMATIONS – SANCTIONS.....	65
815. ORGANISATION DES CHAMPIONNATS REGIONAUX ET DES CHAMPIONNATS DE FRANCE.....	67
816. RENCONTRES OPPOSANT DES AMATEURS ENTRE EUX OU DES AMATEURS A DES JOUEURS CLASSES PROFESSIONNELS .....	69
<b>82. CATEGORIE PROFESSIONNELS</b> .....	<b>70</b>
<b>83. SPECIFICITES PARTIES ENTRE JOUEURS PROFESSIONNELS</b> .....	<b>71</b>
<b>84. RENCONTRES INTERNATIONALES</b> .....	<b>71</b>
<b>CHAPITRE IX</b> .....	<b>73</b>
<b>TABLEAU POINTS/DISTANCES</b> .....	<b>73</b>
<b>TABLEAU INSTRUMENTS/PELOTES</b> .....	<b>73</b>
<b>ACTES REPREHENSIBLES ET SANCTIONS</b> .....	<b>73</b>



# **CHAPITRE I**

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

## 10. INTRODUCTION

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

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

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

## 11. CONDITIONS DE PARTICIPATION A UNE PARTIE OFFICIELLE

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

2 maximum.

**Moins de 48 heures avant une finale de Ligue ou de Fédération, un joueur d'instrument veut participer à une rencontre non officielle. A-t-il le droit d'y participer ? (art. 443.1)**

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

**Moins de 48 heures avant une partie officielle, un joueur de main nue veut participer à une rencontre de main nue non officielle. A-t-il le droit d'y participer ? (art. 443.1)**

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

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

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

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

Oui.

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

Le délégué sportif.

**Que doit présenter un joueur participant à une partie dans la catégorie d'âge supérieure à la sienne ? (art. 10-6 règl. Médical)**

Un certificat médical autorisant ce sur-classement.

Le certificat de sur-classement sera envoyé, par le président du club, à la ligue concernée ou présenté le jour de la compétition, par l'intéressé lui-même, en cas d'urgence.

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

Il existe 2 types de sur-classement :

a) simples qui seront réalisés par :

- des médecins du sport
- des médecins titulaires de la capacité en médecine et biologie du sport ou du CES de biologie et médecine du sport
- les médecins fédéraux de ligue  
les médecins généralistes.



b) doubles : qui seront réalisés par les médecins fédéraux, national ou de ligue ou dans un centre de médecine du sport.

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

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

**Le délégué sportif peut-il faire fonction de juge-arbitre ? (art. 223)**

Oui.

**S'il n'a pas été désigné comme juge-arbitre, le délégué sportif peut-il intervenir auprès des joueurs ou des juges-arbitres ? (art. 223)**

Non.

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

Forfait (sauf accident ou incident de trajet qui sera à établir).

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

Attendre 1 heure sur le lieu de la rencontre.

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

10 minutes.

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

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

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

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

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

Elle sera considérée comme forfait général.

## **12. LA TENUE DES JOUEURS**

**Pour les compétitions de Ligue et de Fédération, quelle est la tenue des joueurs amateurs ? (art. 412.0)**

- Polos de couleur identique pour tous les joueurs d'une même équipe et différente de l'équipe adverse,
- Pantalons blancs,
- Chaussures de sport.

**Dans une compétition, pour l'équipe 1ère nommée sur le calendrier, à partir de quand, le port d'un polo aux couleurs de son club ou en rouge est-il obligatoire ? (art. 412.0)**

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

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

L'équipe nommée en second doit jouer en blanc.

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

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

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

Il sera sanctionné par la perte du point.

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

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

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

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

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

Une montre, un bracelet, une chevalière.

**Le délégué sportif peut-il refuser l'accès du terrain de jeux aux joueurs en infraction avec les tenues vestimentaires citées précédemment ? (art. 412.0)**

Oui.

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

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

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

Oui.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Pendant une partie, quelles sanctions encourt un joueur qui commet les actes suivants :**

- interpellations, cris, gestes,
- piétinement bruyant et injustifié,
- agressivité injustifiée,
- coup de pied dans la pelote,
- coup volontaire de son instrument sur le sol ou le filet,
- gestes déplacés envers un partenaire, un adversaire, un dirigeant, un juge-arbitre un spectateur ou en direction du public,
- contestation des décisions du juge-arbitre,
- sortie de l'aire de jeu sans autorisation ? (art. 450.0 Joueurs)
  - 1ère infraction : avertissement
  - 2ème infraction : arrêt du point et point gagné par l'adversaire
  - 3ème infraction : arrêt de la partie et partie perdue pour l'équipe fautive.

### **13. LES PELOTES ET LES INSTRUMENTS**

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

Au moins trois pelotes en parfait état.

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

Au moins deux pelotes en parfait état.

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

La ligue concernée ou la fédération.

**Qui choisit les pelotes pour les parties ? (art. 442)**

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

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

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

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

Le juge-arbitre principal ou les juges-arbitres assesseurs.

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

Le juge-arbitre principal.

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

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

## **14. LE BUT**

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

Par tirage au sort.

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

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

### **Quand commence la partie ? (art. 443.6)**

Immédiatement après le tirage au sort du but.

### **Que doit faire le buteur avant d'engager ? (art. 410.0)**

Il doit avertir le camp adverse.

### **De quelle manière ? (art. 410.0)**

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

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

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

### **Qui peut engager le but ? (art. 410.0)**

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

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

Oui.

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

Oui.

### **Peut-il examiner et essayer la pelote ? (art. 410.0)**

Oui, seulement en la frappant sur le sol (interdit contre un mur).

### **Peut-on mouiller la pelote avant de buter ? (art. 410.0)**

Non.

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

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

## **15. LE SCORE**

### **Comment doit-on annoncer les scores ? (art. 416)**

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

## **16. LES ARRETS TEMPORAIRES**

### **Qui peut arrêter le déroulement de la partie pour un léger repos ? (art. 443.7)**

Le joueur ou l'équipe qui a le but avec l'autorisation du juge-arbitre principal.

### **Quel est le temps maximum de cet arrêt ? (art. 443.7)**

1 minute.

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

Oui, sous peine de perte d'un point au tableau de marque.

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

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

**Combien de fois chaque équipe peut-elle disposer du temps arrêt au cours d'une partie ? (art. 443.7)**

Pour les parties en points : Cinq fois.

Pour les parties en manches : Une fois par manche.

**Dans des circonstances exceptionnelles (chaleur caniculaire, points très longs...), ce nombre d'arrêts par équipe peut-il être dépassé ? (art. 443.7)**

Pour les parties en points : Oui, si le juge-arbitre principal le décide et à condition que chaque équipe ait utilisé ses 5 arrêts.

Pour les parties en manches : Non.

## **17. LES FAUTES ET LES INCIDENTS DE JEU**

**Quels sont les cas de fautes, au but (art. 410.1) ?**

Il y a faute :

- quand, après avoir dit "jo" pour buter ou fait un signe d'invitation, le buteur fait rebondir la pelote deux fois ou davantage ;
- quand le buteur fait rebondir la pelote en dehors des limites du terrain de jeu ;
- quand la pelote ne dépasse pas la raie fixée pour le but ou touche cette raie ;
- pour les jeux de blaid, quand la pelote frappe la raie horizontale du mur ou qu'elle est envoyée au-dessous de cette raie ;
- quand la pelote frappe la limite supérieure du jeu ou passe au-dessus de cette limite ;
- quand le buteur fait 2 demi-fautes consécutives.

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

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

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

A celui qui a frappé la pelote en dernier.

**Au but ou au cours d'échanges, la pelote touche un objet appartenant à un joueur et délaissé par lui sur l'aire de jeu. A qui revient le point ? (art. 410.21)**

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

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

Si le juge-arbitre principal estime que la pelote aurait été bonne, le point est à rejouer "berriz" ou, sinon, le point est perdu pour celui qui a envoyé la pelote.

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

Au camp adverse.

**Quand un joueur doit-il réclamer "berriz", à refaire ? (art. 410.24)**

Avant de renvoyer ou au moment de renvoyer la pelote.

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

Oui avec l'accord du juge-arbitre principal.

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

La décision appartient au juge-arbitre principal.

**Lorsqu'un joueur a été volontairement gêné par un adversaire, quelle décision doit être prise par le juge-arbitre ? (art. 450.0 joueurs)**

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

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

Oui. L'instrument peut être ramassé également par son partenaire ou l'un de ses adversaires, à l'exclusion de toute autre personne.

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

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

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

Dans le cas où la pelote aurait dépassé le "pasa" ou la raie demi-faute.

**Au cours d'échanges la pelote se détériore. Que décide le juge-arbitre principal ? (art. 442.0)**

Arrêter le point.

## **18. ARRET D'UNE PARTIE**

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

L'équipe ou le joueur est considéré comme forfait.

**Quels sont les cas de force majeure ? (art. 224.6 et 443.50)**

- La pluie, l'humidité, l'obscurité et l'accident pouvant survenir aux joueurs concernés sur l'itinéraire du déplacement ;
- La blessure d'un joueur causée par l'adversaire et d'une manière générale, toutes circonstances empêchant l'organisation matérielle d'une rencontre.

**Le mal aux mains est-il considéré comme un cas de force majeure ? (art. 443.50)**

Non.

**Les accidents d'ordre musculaire, ceux consécutifs à une déficience de la condition physique et ceux résultant de la maladresse du joueur lui-même, sont-ils considérés comme cas de force majeure ? (art. 443.50)**

Non.

**Qui a le pouvoir de décision ? (art. 443.50)**

Le délégué sportif.

**Qu'arrive-t-il lorsqu'une partie officielle commencée est interrompue pour cas de force majeure ? (art. 443.51)**

Elle se rejoue.

**Quelle est la règle qui doit être appliquée en cas de blessure d'un joueur HORS CAS de force majeure ? (art. 443.4)**

Toute partie interrompue peut continuer.

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

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

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

Le score enregistré sera :

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

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

**La partie ne doit, en aucun cas être rejouée.**

**Comment reprend-on une partie en points interrompue pour cas de force majeure ?**

Lorsqu'une partie officielle HORS FINALE est commencée et doit être interrompue en raison d'un cas de force majeure (art. 443.51) :

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

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

**Comment reprend-on une partie en manches arrêtée pour cas de force majeure (hors finale) ? (art. 443.51 B)**

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

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

**Comment reprend-on une finale en points interrompue pour cas de force majeure ? (art. 443.51 A)**

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

**Comment reprend-on une finale en manches interrompue pour cas de force majeure ? (art. 443.51 B)**

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

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

Le juge-arbitre principal et/ou le délégué sportif.

## 19. ATTITUDE DU PUBLIC

**Quelle attitude doit adopter le juge-arbitre lorsque le public manifeste au cours d'une partie ? (art. 415)**

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

**Quelle attitude doit adopter le délégué sportif lorsque un spectateur se met torse nu ? (art. 415)**

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

-----



## **CHAPITRE II**

### **REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION**

#### **"FRONTON PLACE LIBRE"** **(SAUF REBOT)**

## 20. FRONTON PLACE LIBRE

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

0,80 m (niveau supérieur)

**Quelles sont les spécialités pratiquées sur un fronton place libre ?**

Main nue,

Instruments : la paleta gomme pleine, la pala,

Gant : le grand chistera et le chistera joko garbi,

Le rebot.

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

Paleta gomme pleine : 45m

Chistera joko garbi : 50m

Grand Chistera : 80m.

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

**De combien de joueurs les camps sont-ils composés ?**

A main nue : 2

A paleta gomme pleine, pala : 2

A grand chistera et à chistera joko garbi : 3.

**Les joueurs sont-ils interchangeables ?**

Oui.

**Pour les compétitions seniors, par combien de juges-arbitres les parties sont-elles arbitrées ?**

A main nue : 3 dont un arbitre principal

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

A grand chistera : 5 dont un arbitre principal

A chistera joko garbi : 3 dont un arbitre principal.

**A main nue quelle est leur place ?**

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

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

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

**A paleta gomme pleine et pala, quelle est leur place ?**

L'arbitre principal, en face à la ligne d'engagement de but,

Un assesseur, de l'autre côté, face à la ligne à dépasser au but,

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

**A grand chistera quelle est leur place ?**

L'arbitre principal, face à la ligne à dépasser au but,

Un assesseur, côté arbitre principal près de la limite de la bouteille,

Un assesseur, **de l'autre côté près de la limite de la bouteille,**

Un assesseur, de l'autre côté, face à la ligne à dépasser au but,

Un assesseur, de l'autre côté, face à la ligne de ½ faute, dès le but effectué, il se placera à la ligne de limite de jeu.

**A chistera joko garbi quelle est leur place ?**

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

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

Un assesseur côté arbitre principal face à la ligne de ½ faute, dès le but effectué, il se placera à la ligne de limite de jeu ou à la limite naturelle de la cancha. (Je préfère l'avoir en face)...

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

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

Point au camp en blanc.

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

Point au camp en rouge.

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

Point au camp en blanc.

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

Point au camp en blanc

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

Point au camp en blanc.

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

A condition que la pelote ait rebondi après la ligne à dépasser au But.

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

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

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

Non, sous peine de sanction.

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

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

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

Non.

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

Non. (atxiki)

**A grand chistera, le but par-dessus l'épaule est-il autorisé ?**

Non.

**A grand chistera, de quelle manière un joueur doit-il buter ?**

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

**A grand chistera, un joueur a-t-il le droit de garder la pelote trop longtemps dans le chistera ?**

Non. (A l'appréciation des juges-arbitres)

**A grand chistera, un joueur a-t-il le droit de prendre trop de course d'élan ?**

Non. (A l'appréciation des juges-arbitres)

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

Oui. (pumpa)

## **22. LE BUT LIMPIO**

**Qu'est-ce qu'un but "limpio" ?**

Il faut buter "limpio" c'est-à-dire sans garder la pelote dans le chistera ; il est défendu de buter du revers.

## **23. L'ATXIKI**

**Qu'est-ce qu'un atxiki ?**

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

## **24. LE PUMPA**

**Qu'est-ce qu'un "pumpa" ?**

Toute pelote réceptionnée, à la volée ou au premier rebond, dans un chistera qui rebondit dans le chistera au-delà des côtes latérales ou de la poche de rétention ou berceau, est déclarée "pumpa", donc point perdu pour l'auteur de celui-ci.

-----

## **CHAPITRE III**

### **REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION**

#### **"TRINQUET"** **(SAUF PASAKA)**

### 30. LE TRINQUET

#### Quelles sont les limites du trinquet ?

**Sur le mur principal de face (ou frontis) :** une raie horizontale inférieure.

- une raie horizontale supérieure.

**Sur les murs de côté et le mur du fond :**

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

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

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

0,80 m (niveau supérieur).

#### Quelles sont les spécialités pratiquées dans un trinquet ?

Main nue,

Instruments : la paleta pelote gomme pleine, la paleta pelote gomme creuse, la paleta pelote cuir et le xare.

#### De combien de joueurs les camps sont-ils composés ?

A main nue : 2 ou 1

A paleta gomme creuse, paleta cuir et xare : 2

A paleta gomme pleine : 2

#### Les joueurs sont-ils interchangeables ?

Oui

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

Oui.

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

Les "oreilles".

#### Les "oreilles" font-elles parties intégrantes de l'aire de jeu ?

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

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

#### Dans quelles spécialités le "xilo" est-il obstrué ?

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

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

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

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

Non

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

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

#### Pour les compétitions seniors, par combien de juges-arbitres les parties sont-elles arbitrées ?

Dans toutes les spécialités : 1 arbitre principal.

L'arbitre principal peut être assisté par un ou deux assesseurs.

**Où se place l'arbitre principal pour les parties de main nue ?**

Il se place à l'intérieur du Trinquet,

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

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

**Où se place l'arbitre principal pour les spécialités autres que la main nue ?**

Il se place à l'intérieur du Trinquet, il n'a pas de place spécifique.

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

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

**En cours de jeu, l'arbitre gêne un joueur ou est touché par la pelote ; peut-il accorder le "berriz" ? Pourquoi ?**

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

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

Non.

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

Oui.

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

A gauche de cette ligne longitudinale.

**Quels sont les cas de demi-fautes, au but pour les spécialités de paleta gomme creuse, paleta cuir et xare ?**

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

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

Oui.

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

La pelote est ½ fautive (art. 431.4 c).

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

- à la 1<sup>o</sup> tentative du but : ½ faute.
- à la 2<sup>o</sup> tentative : Point au camp blanc.

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

Point au camp blanc.

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

Point au camp rouge.

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

Point au camp blanc.

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

Point au camp rouge.

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

Point au camp rouge.

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

Point au camp rouge.

**Pourquoi ?**

Ce poteau est considéré comme filet.

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

Point au camp blanc.

**Pourquoi ?**

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

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

Point au camp rouge.

**Pourquoi ?**

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



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

Elle est considérée comme filet.

**Une pelote frappée par un joueur du camp rouge, touche le pan coupé au-dessus de la raie horizontale, puis le mur de face au-dessus de la raie horizontale inférieure. Quelle décision est prise ?**

Le point continue.

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

1- A main nue : le jeu continue. (art. 421.0 a)

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

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

Point au camp blanc.

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

La pelote est jouable, le jeu continue

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

Point au camp rouge.

**Pourquoi ?**

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

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

Non, sous peine de sanction.

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

Avec la main qui ne tient pas l'instrument. (Sauf dérogation pour une personne handicapée).

-----



## **CHAPITRE IV**

### **REGLES SPORTIVES PAR INSTALLATION**

#### **"MUR A GAUCHE 30M ET 36M"**

#### 40. FRONTON MUR A GAUCHE

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

Trois :

Le fronton 30 m,

Le fronton 36 m,

Le fronton 54 m ou Jaï-Alaï.

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

L'aire de jeu se compose :

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

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

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

0,60 m pour le fronton 30 m

1,00 m pour le fronton 36 m

1,00 m pour le fronton 54 m.

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

30m La paleta pelote gomme creuse et le frontenis.

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

54 m La cesta punta.

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

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

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

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

54m A Cesta punta : **2.**

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

Oui.

**Pour les compétitions seniors, par combien de juges-arbitres les parties sont-elles arbitrées ?**

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

**30m A paleta gomme creuse quelle est leur place ?**

L'arbitre principal, face à la ligne de but (et de falta),  
L'assesseur, à l'arrière, près du mur du fond (mur d'errebot) pour surveiller la ligne séparant la cancha de la contra-cancha.

**30m A frontenis quelle est leur place ?**

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

**36m A main nue et à paleta gomme pleine quelle est leur place ?**

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

**36m A paleta cuir, pala corta, chistera joko garbi et cesta punta quelle est leur place ?**

L'arbitre principal, face à la ligne de pasa,  
Un assesseur, face à la ligne de falta,  
Un assesseur, face à la ligne de but : dès le but effectué, il se placera près du mur du fond.

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

Pour la paleta gomme creuse en fronton 30 m.

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

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

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

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

**Au but, la pelote frappée par un joueur du camp rouge de retour du mur de face, touche la ligne de falta. A qui revient le point ? (art. 410.1 et 422)**

Point au camp blanc.

**A la première tentative d'un but, la pelote frappée par un joueur du camp rouge de retour du mur de face touche ou dépasse la ligne de pasa. Quelle décision est prise ? (art. 410.1 et 422)**

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

**A la deuxième tentative d'un but, la pelote frappée par un joueur du camp rouge de retour du mur de face, touche ou dépasse la ligne du pasa. A qui revient le point ? (art. 410.1 et 422)**

Point au camp blanc.

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

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

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

Point au camp blanc.

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

Point au camp rouge.

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

Point au camp blanc.

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

Point au camp rouge.

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

Point au camp rouge.

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

Le point continue.

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

Point au camp rouge.

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

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

Dans le cas contraire, le point continue.

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

Non.

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

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

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

Point perdu pour son camp.

-----





# **CHAPITRE V**

## **REGLES SPORTIVES SPECIFIQUES**

### **"JAÏ ALAÏ / CESTA PUNTA"**

## **50. FRONTON MUR A GAUCHE LONG (JAÏ ALAÏ)**

### **Quelles sont les limites du fronton mur à gauche long Jaï Alaï ?**

L'aire de jeu se compose :

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

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

1.00 m pour le fronton 54 m

### **Quelles sont les spécialités pratiquées dans les frontons mur à gauche long ?**

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

### **De combien de joueurs les camps sont-ils composés ?**

A cesta punta : **2**.

### **Les joueurs sont-ils interchangeable ?**

Oui.

### **Pour les compétitions seniors, par combien de juges-arbitres les parties sont-elles arbitrées ?**

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

### **A cesta punta quelle est leur place ?**

L'arbitre principal, face à la ligne de pasa n° 7,

Un assesseur, face à la ligne de falta n° 4,

Un assesseur, face à la ligne de but : dès le but effectué, il se placera près du mur du fond.

### **A cesta punta, de quelle façon doit se faire obligatoirement le but ?**

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

Elle doit nécessairement rebondir entre les lignes falta et pasa.

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

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

Non.

**Quand y a t-il faute ou "pumpa" ?**

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, donc point perdu pour l'auteur de celui-ci.

**Quand y a-t-il faute ou "atxiki" ?**

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

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

**Au but, la pelote frappée par un joueur du camp rouge de retour du mur de face, touche la ligne de falta. A qui revient le point ?**

Point au camp blanc.

**A la première tentative d'un but, la pelote frappée par un joueur du camp rouge de retour du mur de face touche ou dépasse la ligne de pasa. Quelle décision est prise?**

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

**A la deuxième tentative d'un but, la pelote frappée par un joueur du camp rouge de retour du mur de face, touche ou dépasse la ligne du pasa. A qui revient le point ?**

Point au camp blanc (deuxième demi-faute).

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

Point au camp blanc.

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

Point au camp rouge.

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

Point au camp blanc.

**La pelote frappée par un joueur du camp rouge, de retour du mur de face, après le rebond sur la cancha, touche la raie verticale du mur du fond. A qui revient le point ?**

Point au camp rouge.

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

Point au camp rouge.

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

Le point continue.

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

Point au camp rouge.

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

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

Dans le cas contraire, le point continue.

**A cesta punta, quelle est la conséquence pour le joueur qui a réalisé un "pumpa" ? (art. 432.5)**

Point perdu pour son camp.

## **52. LE BUT LIMPIO**

**Qu'est-ce qu'un but "limpio" ?**

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

## **53. L'ATXIKI**

**Qu'est-ce qu'un atxiki ?**

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

## **54. LE PUMPA**

**Qu'est-ce qu'un "pumpa" ?**

Toute pelote réceptionnée, à la volée ou au premier rebond, dans un chistera qui rebondit dans le chistera au-delà des côtes latérales ou de la poche de rétention ou berceau, est déclarée "pumpa", donc point perdu pour l'auteur de celui-ci.

-----

## **CHAPITRE VI**

### **REGLES SPORTIVES SPECIFIQUES**

#### **"LE REBOT"**

## **60. FRONTON PLACE LIBRE – LE REBOT**

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

0,80 m (niveau supérieur).

**Quelles sont les spécialités pratiquées sur un fronton place libre ?**

Main nue,

Instruments : la paleta gomme pleine, la pala, (la paleta cuir : spécialité en sommeil)

Gant : le grand chistera et le chistera joko garbi,

Le rebot.

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

Une place de rebot a une forme rectangulaire.

Sa longueur est d'environ 100 mètres pour les seniors et les juniors, 90 mètres pour les cadets.

Sa largeur est de 16 mètres minimum.

Cette longueur peut être réduite si la place est limitée, au fond, par un mur suffisamment élevé.

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

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

**Où se place le butoir ? (art. 430.0)**

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

**Quelles sont les dimensions du carré ? (art. 430.0)**

Le carré (harrizabal) doit mesurer 6,50m à 7m de large sur 5m à 5,50m de profondeur.

La limite du carré parallèle au mur de rebot prolongé aux limites latérales donne la ligne du "barne".

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

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

Une pelote heurtant une de ces limites en saillie et renvoyée à l'intérieur du jeu est fausse ou "chasse".

## **61. JUGES**

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

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

**Au rebot quelle est leur place ? (art. 411.1)**

L'arbitre principal, placé du côté du camp du mur,

Trois juges au fond,

Deux juges au niveau du "pasa marra",

Deux au niveau du "barne" au moment du but.

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

**Au rebot comment interviennent les juges ? (art. 411.1)**

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

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

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

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

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

**Que peuvent décider les juges ? (art. 411.1)**

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

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

S'ils sont plusieurs, en cas de contestation, les juges attendent la fin du point, puis s'assemblent au centre de la place (béret à la main) et délibèrent à voix basse sous la responsabilité du juge-arbitre principal. Nul ne doit s'approcher d'eux.

Les juges tranchent à la majorité des voix sauf dans les cas de litige de lignes où le(s) juge(s) le(s) mieux placé(s) prend ou prennent la décision.

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

Les juges, quel que soit leur nombre, s'abstiennent rigoureusement de discuter en cours de partie, soit avec les joueurs, soit avec le public, au sujet d'un point litigieux et même de justifier, motiver ou commenter leur décision (en montrant par exemple aux joueurs ou au public le point où la pelote a rebondi).

Les juges doivent observer le secret de leurs délibérations.

Les décisions du ou des juges sont, sur les questions de fait, absolument sans appel.

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

Au rebot : 5 dans chaque camp.

**Les joueurs sont-ils interchangeables ? (art. 430.0)**

Oui.

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

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

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

13 jeux.

**Comment appelle-t-on les camps ?**

Le camp "buteur" ou camp du fond.

Le camp "refileur" ou camp du mur.

### **Comment sont comptés les points ? (art. 430.0)**

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

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

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

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

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

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

### **Quelles sont les caractéristiques des pelotes du rebot ? (art. 430.0)**

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

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

Pour les cadets, les pelotes pèseront 115 grammes environ.

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

### **Qui peut décider de retirer une pelote ? (art. 430.0)**

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

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

Arrêter le point.

### **Qu'est-ce qu'un atxiki ?**

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

### **L'atxiki est-il autorisé ? (art. 430.0)**

L'atxiki est absolument interdit.

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

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

### **Dans quelles conditions les équipes changent-elles de camp ?**

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

## **62. LE BUT**

### **De quelle manière doit se faire le but ? (art. 430.0)**

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

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



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

**Le but "a pugno" est-il autorisé ?**

Non.

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

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

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

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

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

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

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

Au camp du mur.

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

Au camp du mur.

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

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

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

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

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

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

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

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

## **63. LE BUTOIR**

**De quel camp le butoir fait-il partie ?**

Il fait partie du camp du fond.

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

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

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

Le point est acquis par le camp du mur.

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

Le jeu continue.

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

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

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

Le point est acquis par le camp du mur.

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

Le point est acquis par le camp du fond.

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

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

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

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

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

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

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

## **64. BERJES**

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

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

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

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

## **65. LE JEU**

### **651. PELOTE LANCEE DU CAMP DU MUR**

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

Le point est acquis par le camp du fond.

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

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

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

Le point est acquis au camp du fond.

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

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

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

Le point est acquis au camp du fond.

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

Le point est acquis au camp du fond.

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

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

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

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

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

Le point est acquis au camp du mur.

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

Le point est acquis au camp du fond.

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

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

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

Le point est acquis au camp du mur.

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

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

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

Le point est acquis au camp du fond.

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

Le point est acquis au camp du fond.

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

Le point est acquis au camp du fond.

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

Le point est acquis au camp du mur.

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

## **652. PELOTE LANCEE DU CAMP DU FOND**

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

Le point est acquis au camp du mur.

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

Le point est acquis au camp du mur.

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

Le point est acquis au camp du mur.

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

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

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

Le point est acquis au camp du fond.

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

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

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

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

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

Il y a chasse "arraya".

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

Le point est acquis au camp du fond.

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

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

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

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

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

Le point est acquis au camp du mur.

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

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

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

-----

## **CHAPITRE VII**

# **FONCTION DU JUGE-ARBITRE & FONCTION DU DELEGUE SPORTIF**

## 70. HISTORIQUE

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

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

Dans toutes les autres spécialités, en application de la règle internationale, les arbitres interviennent de leur propre chef.

Le terme de juge-arbitre a été conservé pour désigner l'ensemble du corps des diplômés qui sont, soit juge, soit arbitre suivant la spécialité pratiquée.

## 71. GRADES DES JUGES-ARBITRES

Arbitre de Ligue	(examen Ligue) .
Arbitre Fédéral Niveau 1	(examen FFPB) .
Arbitre Fédéral Niveau 2	(examen FFPB) .
Arbitre International	(FIPV).

Pour être juge-arbitre de Ligue ou Délégué ou Fédéral, il faut être titulaire d'une licence association ou individuelle (NON loisir).

Les exigences pour être arbitre de ligue et arbitre délégué sont sensiblement les mêmes ; seul l'examen est différent.

Le juge-arbitre de Ligue ne fonctionne que dans sa ligue de rattachement.

Le juge-arbitre délégué ou fédéral peut être désigné par la FFPB pour arbitrer des compétitions fédérales.

Le juge-arbitre délégué ou fédéral est titulaire d'une carte FFPB leur permettant d'assister gratuitement à toutes les manifestations organisées par la Fédération Française de Pelote Basque.

## 72. ROLE DU DELEGUE SPORTIF (ART. 223)

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

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

Il doit contrôler les licences et relever tous les écarts.

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

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

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

## 73. ROLE DU JUGE-ARBITRE

Le rôle du juge-arbitre est de veiller au respect du règlement sportif.

Le juge-arbitre doit connaître les règles sportives générales ainsi que les règles spécifiques pour chaque spécialité.

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

Il est l'autorité suprême sur le terrain, ses décisions sont sans appel.

Il pourra se faire aider d'assesseur(s) qu'il placera aux lieux qu'il estimera les mieux appropriés.

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



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

#### **74. CONSIGNES A L'INTENTION DU JUGE-ARBITRE OU DU DELEGUE SPORTIF**

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

- **Quels sont les noms des personnes désignées pour l'arbitrage ?**  
Délégué sportif, arbitre principal, assesseurs.
- **Quel type de compétition ?**  
Fédérale, ligue, championnat, tournoi, etc.
- **Quelle spécialité et dans quel type d'installation ?**
- **Quel niveau ?**  
Nat A, Nat B, 1<sup>ère</sup> série, 2<sup>ème</sup> série, etc.
- **Quelle catégorie ?**  
Masculine ou Féminine, Senior, Junior, Cadet, Minime, Benjamin, Poussin.
- **Quels sont le lieu, l'adresse et le numéro de téléphone de l'installation et de son responsable ?**
- **Quelles sont la date et l'heure de début de la 1<sup>ère</sup> partie ?**
- **Quelle est la tenue vestimentaire du juge-arbitre ?**  
La tenue réglementaire des juges-arbitres ou des assesseurs comporte : chemise blanche, pantalon (bleu marine ou foncé), chaussures (et éventuellement gilet) de couleur foncée (art. 413).  
Le port du casque est obligatoire pour le juge-arbitre principal et les assesseurs :
  - en fronton mur à gauche 36m pour les spécialités de paleta pelote de cuir, pala corta, chistera joko garbi,
  - en fronton mur à gauche 54 m pour la cesta punta.
- **Quel matériel amener ?**  
Convocation  
Programme des rencontres, avec le nom des clubs et des joueurs devant se rencontrer  
Feuilles de résultats  
Stylo  
Douro  
Compteur  
Prévoir un réceptacle pour recueillir les pelotes (souvent fourni par le club recevant).

#### **75. AVANT LA PARTIE**

**Avant la partie que doit faire le délégué sportif ?**

Il doit :

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

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

Le juge-arbitre principal.

**Qui décide si le terrain est jouable ou non ?**

Le délégué sportif (art. 443.3).

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

Le délégué sportif (art. 223).

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

Oui (art. 223).

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

Non (art. 223).

**751. VERIFICATION DE L'INSTALLATION**

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

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

En fronton mur à gauche : filet protecteur latéral.

**752. VERIFICATION DES LICENCES**

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

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

Oui (art. 223).

**Comment vérifier les licences :**

• **Année de validité de la licence**

Vérifier que la licence présentée est celle de l'année sportive en vigueur.

• **Apte à la pratique de la pelote basque en compétition**

Vérifier que la case OUI est cochée.

• **Nom et n° du club**

Vérifier que TOUS les joueurs d'une équipe sont licenciés dans le **même club**.

Lorsqu'un des joueurs est licencié dans un club différent, lui demander l'extension correspondante à la spécialité.

• **Nom et prénom des joueurs**

Vérifier que les données correspondent à la convocation.

Lorsque le nom (ou prénom) d'un joueur est différent de celui de la convocation officielle (remplaçant), sur la feuille de résultats :

- noter le nom du titulaire et le barrer,

- indiquer le nom et prénom du remplaçant,

- mentionner que la qualification du joueur remplaçant est à vérifier par la commission de la spécialité concernée.

• **Catégorie de chaque joueur**

Vérifier que les joueurs sont de la catégorie d'âge correspondante à la compétition.

Dans le cas d'un joueur de catégorie d'âge inférieure, demander le certificat de sur-classement (simple ou double).

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

Il existe 2 types de sur-classement :

a) Simple : qui est réalisé par :

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

b) Double : qui est réalisé par :

- un médecin fédéral national ou de ligue,
- ou dans un centre de médecine du sport.

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

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

### **753. VERIFICATION DES TENUES ET EQUIPEMENTS DES JOUEURS**

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

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

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

### **754. VERIFICATION DES INSTRUMENTS**

Vérifier que les instruments utilisés sont homologués FFPB.

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

### **755. PELOTES MISES EN JEU**

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

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

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

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

### **756. ECHAUFFEMENT**

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

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

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

Faire essayer les pelotes prévues pour la partie.

**Si un joueur est en retard pour s'échauffer, que doit faire le juge-arbitre ?**

Lui indiquer le temps restant des 10 mn initiales.

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

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

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

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

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

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

## **757. RETARD – ATTENTE**

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

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

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

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

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

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

## **758. POSITIONNEMENT DES JUGES-ARBITRES**

Le juge-arbitre principal donne les consignes à ses assesseurs et leur indique leur position durant la partie.

## **76. DEBUT DE LA PARTIE**

**Que doit faire le juge-arbitre pour faire débiter la partie ?**

Arrêter l'échauffement des joueurs,

Récupérer toutes les pelotes,

Demander aux joueurs de prendre leur disposition avant la présentation et le début de la partie (boisson, instrument de rechange prêt à utilisation, etc.),

Vérifier la tenue correcte des joueurs (polo dans le pantalon, etc.),

Rappeler les consignes aux joueurs (tenue, berriz, pause, attitude, douro, début de partie immédiatement après le douro, etc.).

**Que doit faire le juge-arbitre lors de la présentation ?**

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

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

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

**Que doit faire le juge-arbitre après le lancement du douro ?**

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

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

Vérifier que ses assesseurs sont bien en place,

Donner l'autorisation d'engager le premier but.

## **77. PENDANT LA PARTIE**

**Qui doit annoncer les fautes ?**

Seulement le juge-arbitre principal à voix haute et du geste.

**Qui a le pouvoir de décision ?**

Le juge-arbitre principal.

**En cas de faute, comment interviennent les assesseurs ?**

En levant le bras (pas par la parole).

**En cas de litige que doit faire le juge-arbitre principal ?**

Il doit donner sa décision qui est définitive.

Il fait continuer la partie.

**Comment doivent être annoncés les points ?**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Un joueur demande "berriz"/ (A refaire), que peut faire le juge-arbitre ?**

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

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

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

**Un joueur ayant demandé "berriz" arrête de jouer, le "berriz" est refusé, que doit décider le juge-arbitre ?**

Point perdu pour l'équipe de ce joueur.

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

Arrêter le point - (art. 442.0).

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

Lui demander de remettre ses protections.

En cas de refus le juge-arbitre se retire et enregistre un score nul pour l'équipe fautive.

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

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

## **771. ARRET TEMPORAIRE (PAUSE)**

### **Une équipe demande un arrêt pour faire une pause, que doit faire le juge-arbitre ?**

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

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

Les joueurs doivent rester sur la cancha ou contre-cancha, si un joueur demande exceptionnellement à aller aux vestiaires, il devra être obligatoirement accompagné soit par un juge-arbitre (principal ou assesseur) ou par le délégué sportif.

### **Que doit faire le juge-arbitre principal à la fin du temps de pause ?**

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

### **Lorsque le temps d'arrêt est dépassé par une équipe, que peut décider le juge-arbitre principal ?**

Reprise de la partie avec perte d'un point au tableau de marque pour cette équipe (art. 443.7).

### **Le juge-arbitre principal peut-il décider d'augmenter le nombre d'arrêts ? (art. 443.7)**

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

### **Comment le juge-arbitre principal peut-il augmenter le nombre d'arrêt ? (art. 443.7)**

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

## **772. INTERRUPTION DE PARTIE**

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

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

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

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

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

#### **2- Le ou les partenaires valides terminent la partie, le joueur blessé pouvant à tout moment reprendre sa place.**

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

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

Le score enregistré sera :

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

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

La partie ne doit, en aucun cas être rejouée.

### **773. ARRET DE LA PARTIE**

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

Lors d'un cas de force majeure.

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

Oui (art. 443.51).

**Quels sont les cas de force majeure ? (art. 224.6 et 443.50)**

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

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

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

Non - (art. 443.50).

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

Non - (art. 443.50).

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

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

Les informations de la raison de l'arrêt,

Le nom de l'équipe qui avait le but.

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

**Comment reprend-on une partie en points arrêtée pour cas de force majeure (hors finale) ? (art. 443.51 A)**

Le nombre de points de départ de chaque équipe sera fonction du nombre de points acquis lors de l'arrêt de la partie par rapport au quota théorique à atteindre ; voir les divers cas dans le règlement sportif (art. 443.51 A) ci-dessous.

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

- 15 --> quota de 10
- 20 --> quota de 13
- 22 --> quota de 15
- 25 --> quota de 17
- 30 --> quota de 20
- 35 --> quota de 25

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

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

### **Comment reprend-on une partie en manches arrêtée pour cas de force majeure (hors finale) ? (art. 443.51 B)**

Le nombre de manche de départ de chaque équipe sera fonction du nombre de manche acquis lors de l'arrêt de la partie par rapport au quota théorique à atteindre; voir les divers cas dans le règlement sportif (art. 443.51 B) ci-dessous.

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

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

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

## **774. ATTITUDE DU PUBLIC**

### **Quelle attitude doit adopter le juge-arbitre lorsque le public manifeste au cours d'une partie ?**

Le juge-arbitre se présente sur l'aire de jeu et interdit le but jusqu'au retour au calme - (art. 415).

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

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

## **78. FIN DE LA PARTIE**

### **Que doit faire le juge-arbitre à la fin de la partie ?**

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

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



## **Que doit faire le délégué sportif à la fin de la partie ?**

### **Compléter la feuille de résultats**

- Mentionner les scores
- Noter les renseignements, remarques, etc.
- Sous la rubrique OBSERVATIONS :  
soit écrire "RAS" soit décrire les incidents qui méritent d'être signalés.

### **Faire signer la feuille par un joueur de chaque équipe.**

**Le délégué sportif (ou le juge-arbitre) doit également signer la feuille et la faire parvenir à l'organisateur.**

## **79. RECLAMATION**

Si une réclamation est déposée par une équipe, elle doit être transcrite sur la feuille de résultats avant le début de la partie et un chèque d'un montant égal au tarif FFPB en cours (30 euros) doit être joint à la feuille de résultats.

En cas d'absence du règlement, la réclamation ne sera pas prise en compte.

La réclamation peut aussi être adressée à la ligue ou la FFPB, avec la somme forfaitaire, dans les 48 heures suivant la partie, avec un double à la société concernée.

-----



## **CHAPITRE VIII**

# **REGLEMENTS GENERAUX**

## **80. REGLEMENTS GENERAUX**

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

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

L'année administrative et financière correspond à l'année civile du 1<sup>o</sup> Janvier au 31 Décembre.

**Quelles sont les deux différentes catégories de joueurs de pelote ? (art. 21)**

La catégorie Amateur (la plus nombreuse).

La catégorie professionnelle.

## **81. CATEGORIE AMATEUR**

### **810. STATUT DU JOUEUR AMATEUR**

**Pour pouvoir pratiquer la pelote basque en compétition officielle, il faut remplir deux conditions, lesquelles? (art. 221.0)**

Faire partie d'une association régulièrement affiliée à la fédération.

Etre licencié à la fédération pour l'année en cours et détenteur d'une licence "Non Loisir".

### **811. LA LICENCE**

**Quelle est la marche à suivre pour délivrer une licence ? (art. 221.10)**

S'assurer que le postulant n'est pas déjà licencié ou que sa licence n'est pas renouvelée depuis au moins 1 an.

Etablir et faire signer une demande sur l'imprimé spécial fourni par la FFPB.

Faire procéder au contrôle médical, obligatoire pour la compétition.

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

Chaque association sportive doit avoir au moins trois dirigeants licenciés "non loisir".

**Quelle est la classification des joueurs par tranche d'âge ? (art. 221.203)**

Poussins : 10-11 ans.

Benjamins : 12-13 ans.

Minimes : 14-15 ans.

Cadets : 16-17 ans.

Juniors : 18-19-20-21 ans.

Seniors : 22 ans et plus.

Une désignation spéciale est faite pour les Vétérans : Vétérans nationale A, Vétérans nationale B (45-54 ans) - Vétérans seniors (55 ans et plus).

La base de calcul pour l'établissement des catégories est l'année de naissance du joueur.

Le changement de catégorie d'âge se fait au 1er Septembre.

**Quelle est la condition pour un joueur de moins de 10 ans de pouvoir s'inscrire en compétition officielle ? (art. 221.203)**

Il doit fournir un certificat d'aptitude à la compétition délivrée par un médecin. Ce joueur ne pourra participer qu'à la compétition poussin.

**Quels sont les types de licences délivrées mais qui ne permettent pas la pratique de la pelote en compétition ? (art. 221.210 et 221.211)**

La licence individuelle ou la licence loisir.

Elles permettent seulement la pratique hors compétition officielle.

**Quand et comment un joueur licencié loisir peut-il obtenir une licence sportive ? (art. 221.211)**

A n'importe quel moment de l'année, en remplissant une demande de licence sportive et en payant la différence du montant entre les 2 licences.

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

Lorsque sa société sportive, en l'absence de partenaire ou d'installation, ne peut engager d'équipe dans la catégorie d'âge du joueur ou dans la catégorie supérieure et dans une spécialité donnée.

**Quand doivent être déposées auprès des ligues les demandes d'extension de licence ? (art. 221.3 B)**

Elles doivent être déposées auprès des ligues au plus tard pour le 1er février, le 1er Juillet ou le 1er octobre de chaque année.

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

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

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

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

**Que se passe-t-il lorsqu'un joueur a obtenu une extension pour une spécialité ? (art. 221.3 K)**

Ce joueur ne peut jouer que dans celle-ci et ne peut jouer pour un autre club dans ladite spécialité.

**Pour les catégories poussins-benjamins-minimes, quelles sont les possibilités pour une extension interne à la ligue ? (art. 221.3 M)**

Application du règlement fédéral en vigueur pour les autres catégories (dates) en ne payant que les frais administratifs.

La demande d'extension doit être adressée à la ligue un mois au plus tard avant le début de la compétition fédérale sans paiement des frais administratifs et indemnités. La ligue devra envoyer le résultat de sa délibération à la FFPB.

**Pour les catégories poussins-benjamins-minimes, quel règlement est applicable pour une demande d'extension inter-ligue ? (art. 221.3 M)**

Application du règlement fédéral en vigueur pour les autres catégories (dates, frais administratifs et indemnités).

**Que doit faire un joueur qui désire quitter une association sportive ? (art. 221.4)**

Il doit remplir un dossier de demande de mutation et le déposer avant le 1er décembre ou le 1er Juillet auprès de sa ligue.

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

Au minimum 1 an.

**Dans quels cas, le joueur est dispensé du versement de l'indemnité de mutation ? (art. 221.41, 221.41.2, 221.52 A)**

Quand le joueur a changé de domicile ou de lieu de travail depuis moins d'un an par rapport à la date de la session.

Pour un joueur mineur, quand le représentant légal ou les parents ont changé de commune.

Pour un joueur mutant d'une licence individuelle à une licence club.

Pour un joueur de plus de 45 ans. (art. 221.41.2)

Pour un joueur appartenant à une association dissoute. (art. 221.52)

**Quels sont les différents types de justificatifs possibles à fournir pour une demande d'exonération des indemnités de mutation ? (art. 221.41.1)**

Bulletins de salaire ou attestations de l'employeur.

Copie des justificatifs de domicile suivants: électricité ou gaz ou téléphone (fixe ou ADSL pas mobile) ou eau ou quittance de loyer.

**Combien de justificatifs sont à fournir ? (art. 221.41.1)**

Deux justificatifs du même type :

le premier à la date de la session en cours,

le deuxième à une date de moins d'un an par rapport à la session en cours.

**Que doit faire un joueur dont la licence n'a pas été renouvelée depuis moins d'un an s'il désire faire une demande de mutation ? (art. 221.41.2)**

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

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

La mutation est accordée d'office durant la première année de fonctionnement sans payer ni les frais de dossier ni les indemnités.

Elle est délivrée sous réserve de l'accord du président du club quitté et de la ligue concernée.

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

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

**Un étudiant majeur peut-il obtenir une mutation ou une extension pour une association sportive proche du lieu de ses études ? (art. 221.51)**

Il peut l'obtenir sans verser les indemnités, mais en acquittant seulement les frais de dossier. Cette demande peut être effectuée hors des dates officielles à condition qu'elle soit déposée avant le 1er Novembre.

**Dans le cas de la fusion de deux associations, que peuvent faire leurs joueurs ? (art. 221.52 A)**

Dans un délai d'un mois, à partir de la date de la fusion, ils peuvent signer une demande de mutation pour une autre association sportive.

Si cette demande faite auprès de la commission administrative de la FFPB est acceptée, le joueur devra s'acquitter des frais de dossier.

Passé ce délai, ils seront licenciés à l'association issue de la fusion.

**Que peuvent faire les joueurs appartenant à une association qui vient d'être dissoute ? (art. 221.52 B)**

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

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

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

**La FFPB peut-elle accorder une licence à un ressortissant étranger non membre de l'Union Européenne ? (art. 221.53)**

Elle peut l'accorder si le joueur étranger est domicilié en France et en situation régulière au regard des lois sur le séjour des étrangers.

**Un citoyen européen peut-il obtenir une licence pour une association sportive sans pour cela résider en France ? (art. 221.54)**

Il peut obtenir une licence amateur.

Il pourra participer à des compétitions officielles sur le territoire français à condition qu'il ne participe pas aux compétitions officielles (fédération, provinces autonomes, ligues...), dans la même spécialité, dans son pays membre de l'Union Européenne.

**Dans quelles catégories une équipe mixte peut-elle participer à une compétition ? (art. 221.55)**

Dans les catégories, poussin, benjamin, minime, les filles peuvent intégrer leur catégorie ou la catégorie inférieure pour constituer une équipe.

## **812. LES ASSOCIATIONS SPORTIVES OU SOCIÉTÉS SPORTIVES**

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

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

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

Payer un joueur, pour lui faire disputer des parties de pelote.

Offrir une somme d'argent à un joueur pour l'inciter à quitter son club et signer une demande de mutation en faveur de son association.

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

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

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

Seules les associations sportives ont qualité pour traiter les questions concernant les frais de déplacement et d'hébergement.

**Que faut-il faire avant de conclure une partie de pelote avec une équipe étrangère, en France ou à l'étranger ? (art. 222.5)**

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

**A quelle condition un joueur amateur peut-il participer à des rencontres non officielles ? (art. 226.A)**

A condition que l'association organisatrice de la rencontre ait obtenu l'autorisation de la commission d'urgence de la fédération.

**Dans une rencontre constituée d'équipes "panachées" composées d'amateurs et de professionnels, une rémunération ou un défraiement a été prévu pour les joueurs. Comment doit s'effectuer ce versement pour un joueur amateur ? (art. 226 B)**

Ce défraiement pour un joueur amateur doit être obligatoirement versé à l'association sportive dont il dépend et non au joueur lui-même.

**813. DELEGUES SPORTIFS**

**Dans une partie de pelote comment se nomme le représentant légal de la FFPB ou de la ligue ? (art. 223)**

Le délégué sportif.

**Pourquoi son rôle est-il particulièrement important ? (art. 223)**

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

**Par qui sont désignés les délégués sportifs ? (art. 223)**

Par les ligues régionales ou la fédération.

**Quel est le rôle du délégué sportif avant la partie ? (art. 223)**

Se faire connaître des associations en présence ainsi que des joueurs.

Se faire présenter les licences.

Il peut exiger une pièce d'identité, un passeport ou le permis de conduire.

Remplir la feuille de partie officielle et signaler les joueurs non en règle.

Nommer les juges-arbitres (avec la faculté pour lui de se désigner à cette fonction) et assigner leurs postes respectifs.

Réunir joueurs et juges-arbitres pour leur adresser les recommandations utiles.

Faire procéder au tirage sort du but et ordonner immédiatement le commencement de la partie.

**Quel est le rôle du délégué sportif pendant la partie, suivant qu'il est désigné comme juge-arbitre ou non ? (art. 223)**

S'il est désigné comme juge-arbitre, il participe à leurs délibérations, en observant les règles propres à cette fonction.

S'il ne fait pas partie des juges-arbitres, il évitera d'intervenir auprès de ceux-ci (seuls maîtres de leurs décisions) et auprès des joueurs.

**Quel est le rôle du délégué sportif après la partie ? (art. 223)**

Il consigne le résultat sur la feuille de partie.

Il mentionne les incidents survenus et en fait le compte-rendu écrit.

Immédiatement après la rencontre, il adresse la feuille de partie à la ligue régionale ou à la fédération.

**Dans le cadre du règlement sportif, quelles sont les 6 prérogatives applicables par le délégué sportif ? (art. 223)**

- Désigner les juges-arbitres ou arbitres s'ils n'ont pas été désignés par la commission concernée (art. 440)
- Faire appliquer le règlement en vigueur sur la tenue vestimentaire des joueurs y compris celui relatif aux protections obligatoires pour certaines spécialités (lunettes, casque) (412.0)



- Imposer le choix des pelotes si les 2 camps en présence ne se mettent pas d'accord sur celui-ci (442)
- Décider si le terrain de jeu est praticable ou non (art. 443.3)
- Faire appliquer le règlement sur l'interruption ou la reprise d'une partie pour cas de "force majeure" (443.50)
- Imposer le temps d'échauffement avant la partie (art. 443.6).

#### **814. FORFAITS – RECLAMATIONS – SANCTIONS**

**Combien de temps avant la date fixée pour la rencontre (hors finale) une équipe doit-elle notifier son forfait à la ligue ou à la fédération ? (art. 224.0)**

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

**Bien que la notification de ce forfait considéré comme "cas de force majeure" ait été effectuée dans les délais prescrits, quelles sanctions encours cette équipe ? (art. 224.0)**

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

**Ses résultats précédents sont-ils pris en compte pour le classement du groupe ? (art. 224.0)**

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

**Quelles sont les circonstances exceptionnelles pouvant justifier la non présentation d'un joueur ? (art. 224.0)**

Deuil, accident, maladie.

**Lorsqu'une équipe déclare forfait pour une finale de compétition officielle, quelle équipe la remplacera ? (art. 224.1)**

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

**Une équipe ne se présente pas à l'heure prévue. Au bout de combien de temps est-elle considérée comme forfait ? (art. 224.2)**

Toute équipe ne se présentant pas sur le terrain au plus tard un quart d'heure après l'heure fixée, sera considérée comme forfait, sauf accident ou incident de trajet ou tout autre cas de force majeure laissé à l'appréciation de la commission sportive.

**Combien de temps l'équipe présente doit-elle attendre sur le lieu de la rencontre ? (art. 224.2)**

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

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

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

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

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

**L'association sportive à laquelle appartient une équipe quittant le terrain avant la fin de la rencontre est-elle sanctionnée ? (art. 224.4)**

Elle perd ses droits aux indemnités et ses parts sur la recette ainsi que tous ses droits aux réclamations de quelque nature qu'elles soient.

**Lorsqu'un joueur ou une équipe a déclaré forfait, peuvent-ils disputer une partie ce même jour ou le lendemain ? (art. 224.5)**

Non. Il est formellement interdit à un joueur, à une équipe qui a déclaré forfait, de disputer toute partie ce même jour ou le lendemain.

**L'exclusion d'une compétition de ligue entraîne-t-elle l'exclusion du championnat de France ? (art. 224.5)**

Oui, la même année et dans la même spécialité.

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

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

**Quels sont les 5 cas de force majeure ? (art. 224.6)**

La pluie ; l'humidité ; l'obscurité ; l'accident de trajet ; toutes circonstances empêchant l'organisation matérielle de la rencontre.

**Comment porter réclamation contre la qualification d'un joueur ? (art. 224.7)**

Toute réclamation contre la qualification d'un joueur doit être motivée et déposée avant le commencement de la partie entre les mains du délégué sportif et consignée sur la feuille de partie.

Elle peut être aussi être adressée à la FFPB ou à la ligue dans les 48 heures au plus tard avec un double à l'association sportive concernée.

**De quoi la réclamation doit-elle impérativement être accompagnée ? (art. 224.7)**

Toute réclamation doit être accompagnée d'une somme forfaitaire qui ne sera rendue que si la réclamation est reconnue fondée.

**Une équipe ou un joueur ne présente pas les licences. Si l'adversaire porte réclamation, quelles sont les formalités à accomplir pour ce joueur ou cette équipe ? (art. 224.7)**

Justifier de l'identité du ou des joueurs par la présentation au délégué sportif d'une pièce officielle avec photographie.

A défaut, assurer l'identification certaine du ou des joueurs par tout autre moyen.

Faire signer le ou les joueurs sur la feuille de partie, après leur avoir fait préciser leur état civil. Adresser dans les 48 heures les licences manquantes aux instances de la compétition concernée.

**Quelles sont les conséquences possibles de la non-présentation des licences ? (art. 224.7)**

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

**En cas d'irrégularité flagrante, l'association dont dépendent les joueurs peut-elle être sanctionnée ? (art. 224.7)**

Oui, en application du règlement disciplinaire. (art. 450.0.1.2 et 451) : mise hors compétition du ou des joueurs et amende pécuniaire pour le club.

**Une partie doit être rejouée pour une raison quelconque. Les équipes doivent-elles se présenter dans la même composition qu'à l'origine ? (art. 224.8)**

Oui. Si cela ne s'avère pas possible, seuls les joueurs régulièrement licenciés dans l'association à la date de la première rencontre pourront participer à cette partie.

## **815. ORGANISATION DES CHAMPIONNATS REGIONAUX ET DES CHAMPIONNATS DE FRANCE**

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

Seules peuvent organiser ces rencontres les associations, les ligues régionales et la fédération et les structures administratives rattachées au CNOSF.

**Les statuts, règlements généraux et sportifs de la fédération s'appliquent-ils aux épreuves des ligues régionales ? (art. 225.1)**

Oui.

**Quand et comment les ligues régionales doivent-elles établir leur calendrier ? (art. 225.1)**

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

**Les Associations qualifiées pour participer aux championnats de France peuvent-elles s'y faire représenter par n'importe quels joueurs ? (art. 225.200)**

Elles peuvent s'y faire représenter par tels joueurs de leurs choix, à condition que ces joueurs soient régulièrement licenciés auprès d'elles dans les catégories et limites d'âges requises exception pour les compétitions à formule nominative.

**Qui a la qualité pour souscrire les engagements ? (art. 225.201)**

Les ligues régionales et non les clubs.

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

Le club premier nommé convoque son adversaire au plus tard le Mercredi.

S'il y a mésentente, la partie doit se dérouler le Dimanche suivant entre 10h et 18h.

Tout report de partie non prévu dans les précédentes dispositions entraînera partie perdue pour les deux équipes.

**Quand le calendrier fixe les dates et lieux, peut-il y avoir entente entre les clubs ? (art. 225.201.1)**

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

**Combien de formules et lesquelles sont laissées au choix de la commission sportive générale FFPB ? (art. 225.202, 225.203, 225.204)**

- Trois :
- Le championnat de France de Nationale A
  - Le championnat de France de Nationale B
  - Autres championnats de France.

**A qui est réservé le championnat de France de Nationale A et quelles sont les formules utilisables ? (art. 225.202)**

Ce championnat s'adresse aux joueurs et équipes classés 1°, 2°, 3°, etc. à l'issue du dernier championnat de ligue disputé.

Formule à élimination directe ou parties qualificatives (groupes).

**En championnat de France de Nationale A, que se passe-t-il quand des équipes du même club se trouvent dans le même groupe ? (art. 225.202)**

Elles doivent se rencontrer dans la ou les premières journées des parties de classement.

**Pour le championnat de Nationale B, quelle est la formule retenue ? (art. 225.203)**

L'élimination directe sauf dérogation accordée par le bureau ou le comité directeur.

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

**Comment se font les montées et descentes ?**

Les vainqueurs et finalistes de Nationale B donnent chacun une place à leur ligue pour le championnat de nationale A de l'année suivante.

Les deux dernières équipes de nationale A font perdre une place chacune à leur ligue pour ce même championnat l'année suivante.

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

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

**Pour la mise en place de ces championnats, la commission sportive fédérale adressera combien de temps à l'avance les demandes d'engagements à chaque ligue en indiquant la formule retenue ? (art. 225.205.0)**

Un mois et demi.

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

On procède comme suit :

Victoire : 3 points ; Défaite : 1 point ; Partie déclarée perdue : 0 point (suite à sanction, forfait exceptionnel, blessure d'un joueur à l'échauffement ref. art.224.3

Classement :

Meilleure moyenne des points de parties (nb points total / nb de parties jouées)

Meilleure moyenne entre la différence des points marqués moins les points encaissés / nombre de parties jouées.

En cas d'égalité, l'équipe ayant battu l'autre sera la mieux classée.

En cas d'égalité entre plusieurs équipes

Suivant la meilleure moyenne du nombre de points de parties entre ces équipes.

Celle qui a vaincu l'autre sera classée avant.

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

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

a) Au nombre de points parties moyen

b) Au goal average moyen

c) En cas d'égalité complète, par tirage au sort.

**Comment calcule-t-on le goal-average global et le goal-average moyen ? (art. 225.205.2 B)**

Le goal-average global est calculé en faisant la différence entre la somme des points marqués au cours des rencontres et la somme des points encaissés.

Le goal-average moyen est calculé en divisant le goal-average global par le nombre de parties jouées.

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

Il peut jouer deux parties en première série.

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

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

**Un joueur éliminé en championnat de ligue peut-il être remplaçant en championnat de France ? (art. 225.205.3)**

Il peut être remplaçant dans une autre équipe de sa société sportive.

**Dans la compétition à formule nominative, combien faut-il de titulaires pour une équipe de 2, 3, 5 joueurs ? (art. 225.205.3)**

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

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

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

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

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

**A quelle règle est soumis un joueur non inscrit dans une compétition se déroulant dans une même tranche d'âge et à des valeurs de niveaux différents (1ère, 2ème, 3ème série, Nat A, Nat B) ? (art. 225.205.4)**

Tout joueur non inscrit dans le calendrier initial et participant à une rencontre, sera considéré comme engagé dans ladite compétition et sera donc soumis aux règles de l'art. 225.205.3 (condition de participation des joueurs engagés dans un championnat).

**Dans les compétitions individuelles, les remplaçants sont-ils autorisés ? (art. 225.205.4)**

Oui, à condition que ce joueur ait été inscrit au moment de l'engagement.

**Dans les compétitions individuelles, un même joueur peut-il être inscrit comme remplaçant dans plusieurs équipes ? (art. 225.205.4)**

Oui, mais s'il remplace dans une équipe, il restera rattaché à celle-ci et le règlement sur le remplacement s'appliquera (art. 225.205.3).

**Lors des finales de championnat de France seniors (à l'exception de la Nationale B), d'autres rencontres peuvent-elles avoir lieu dans la même spécialité ? (art. 225.205.5)**

Toute rencontre dans la même spécialité sera interdite dans un rayon de 50km du lieu de la finale, à l'exception des parties de fêtes patronales traditionnelles, et sauf autorisation de la commission d'urgence.

**816. RENCONTRES OPPOSANT DES AMATEURS ENTRE EUX OU DES AMATEURS A DES JOUEURS CLASSES PROFESSIONNELS**

**Les rencontres entre Amateurs d'une part, Professionnels d'autre part, sont-elles soumises à une autorisation spéciale ? (art. 226)**

Oui.

**Cette autorisation doit être demandée par qui et à qui ? (art. 226)**

Par les organisateurs titulaires de leur carte, auprès de la commission d'urgence de la FFPB.

**Cette autorisation spéciale devra être sollicitée combien de temps à l'avance ? (art. 226)**

Trente jours avant la rencontre ou le tournoi.

**82. CATEGORIE PROFESSIONNELS**

**Qui effectue le classement des joueurs Professionnels ? (art. 231)**

La commission sportive de la FFPB.

Elle publie la liste une fois par an.

**Le joueur classé Professionnel doit-il obligatoirement participer aux compétitions officielles fédérales ? (art. 231)**

Oui, dans l'association dans laquelle il est licencié.

S'il refuse, il ne peut, pendant la durée de la compétition concernée, participer à aucune autre compétition ou partie sous peine des sanctions prévues au règlement disciplinaire.

**Un joueur Professionnel peut-il, à sa demande, redevenir amateur ? (art. 232)**

Oui.

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

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

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

**Dans quelles conditions un joueur peut-il obtenir une licence Professionnel ? (art. 233)**

Il doit remplir et signer un imprimé de demande de licence dans un club.

Il doit avoir satisfait aux inscriptions obligatoires auprès de l'URSSAF.

**A quelle condition un joueur professionnel peut-il rencontrer des professionnels ? (art. 234)**

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

**Un joueur classé Professionnel ou reclassé amateur peut-il muter ? (art. 235)**

Oui, en respectant le même règlement des mutations que les joueurs amateurs. (Imprimé de demande de mutation, dates, frais de dossier + indemnités)

**Quel est le statut du joueur professionnel ? (art. 240)**

Un joueur classé professionnel est considéré comme tel dans les spécialités de cesta punta, de grand chistera et de main nue.

Dans les autres spécialités, il pourra participer aux compétitions amateur.

**Quelle est la condition à remplir pour qu'un joueur professionnel participe aux parties de pelote ? (art. 241)**

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

**Comment obtenir une licence pour un joueur professionnel français ? (art. 242.0)**

Il doit remplir et signer une demande établie dans un club ou société de son choix.

**Comment obtenir une licence pour un joueur professionnel étranger ? (art. 243)**

Les démarches sont les mêmes que pour un joueur français.

La licence précisera la nationalité du titulaire.

**Quel organisme autorise la participation des étrangers aux compétitions officielles ? (art. 243)**

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

**Un joueur professionnel peut-il réintégrer le rang des amateurs ? (art. 244)**

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

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

Non. En aucun cas dans le championnat amateur en cours.

**Peut-il participer au championnat amateur reconnu par la FIPV ? (art. 244)**

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

### **83. SPECIFICITES PARTIES ENTRE JOUEURS PROFESSIONNELS**

**Quelle juridiction fédérale prend en charge les professionnels ? (art. 250)**

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

**Qui peut organiser des parties pour ces joueurs ? (art. 251)**

La commission professionnelle assure leur organisation et autorise les tournois, challenges ou trophées.

D'autres organisateurs : ils doivent pour cela posséder une carte annuelle d'organisateur délivrée par la FFPB.

**Un organisateur privé doit-il payer une redevance pour organiser des parties avec ces joueurs ? (art. 252)**

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

### **84. RENCONTRES INTERNATIONALES**

**Quelles sont les modalités à accomplir pour un joueur amateur ou professionnel français qui souhaiterait rencontrer une équipe étrangère en France ? (art. 260)**

Un joueur de pelote basque amateur ou professionnel ne peut rencontrer, en France, une équipe étrangère ou des joueurs étrangers, sans autorisation du comité directeur de la fédération qui peut être représenté par sa commission d'urgence.

**Quelles sont les modalités à accomplir pour un joueur amateur ou professionnel français qui souhaiterait rencontrer une équipe étrangère en pays étranger ? (art. 260)**

Un joueur de pelote basque amateur ou professionnel ne peut disputer de rencontres dans des pays étrangers sans autorisation du comité directeur de la fédération qui peut être représenté par sa commission d'urgence.

**Par qui et comment sont données les autorisations de rencontres internationales ? (art. 261)**

La fédération internationale.

La demande, établie sur un imprimé spécial, doit être déposée par l'organisateur auprès de la fédération française, qui donnera un avis, vingt jours au moins avant la date fixée pour la rencontre. Ces autorisations donnent lieu, quand il s'agit de joueurs professionnels à perception de droits dont le montant est fixé par la fédération internationale.

**L'organisateur a-t-il le droit d'annoncer une rencontre sous la forme "France contre..." ou "Pays contre..." ? (art. 262.0)**

Non, sous peine de sanctions, seule la FFPB peut utiliser cette appellation.

**Quelles sont les formalités administratives à remplir ? (art. 262.1)**

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

**Que doivent comporter les demandes d'autorisation de rencontres ? (art. 262.2)**

Pour être examinées, les demandes d'autorisation de rencontres internationales doivent, nécessairement, comporter des références relatives à la carte d'organisateur et aux licences des joueurs pressentis qui doivent être en cours de validité.

**Quels sont les critères que doivent respecter les parties internationales afin d'obtenir une autorisation ? (art. 262.2)**

Elles doivent respecter les modalités, spécialités et normes établies et arrêtées par la fédération internationale de pelote basque pour les championnats du monde.

Le comité Directeur de la fédération désignera à l'avance des membres qui seront chargés de la représenter officiellement à ces parties.

-----



## **CHAPITRE IX**

### **TABLEAU POINTS/DISTANCES** **TABLEAU INSTRUMENTS/PELOTES** **ACTES REPREHENSIBLES** **ET SANCTIONS**

Formation Juges-arbitres pelote basque

Tableau POINTS + Limites de BUT (Par Installation, Spécialité et Catégorie)

International

Mise à jour : 20/08/2013

Spécialité	Catégorie	Fronton Place Libre					Trinquet					Mur A Gauche					Equivalence distances / n° de lignes																															
		NB de points	But			Limite de jeu	NB de points	But			Inst.	NB de points	But																																			
			De	Dépasser	½ Faute			De	Dépasser	½ Faute			De	Dépasser	½ Faute																																	
Main Nue	Poussins	30		10m	20m		M1	M2	M3																																							
	Benjamins	30		11m	22.5m		40	10	10	5		10m																																				
	Minimes	30		13m	25m		40	10	10	5		10m																																				
	Cadets	30		13m	25m		40	15	15	10		12.5m																																				
	Juniors/Seniors	30		15m	30m		40	15	15	10		15m																																				
	Tête à tête						40	15	15	10	7,25m	17.5m																																				
	Elite Pro						40					17.5m																																				
	Elite Pro Tête à tête						40				7,25m	17.5m																																				
Xare	Poussins						M1	M2	M3																																							
	Benjamins						40	10	10	10	12,5m	12,5m																																				
	Minimes						40	15	15	10	15m	15m																																				
	Cadets						40	15	15	10	15m	17,5m																																				
	Juniors						40	15	15	10	17,5m	20m																																				
Seniors						40	15	15	10	20m	20m																																					
Paleta Cuir	Poussins						M1	M2	M3																																							
	Benjamins						40	10	10	5	15m	12,5m																																				
	Minimes						40	10	10	10	17,5m	15m																																				
	Cadets						40	15	15	10	20m	17,5m																																				
	Juniors/Seniors	40	25m	20m	45m		40	15	15	10	20m	20m																																				
Paleta Gomme Creuse	Poussins						M1	M2	M3																																							
	Benjamins						30	10	10	5	15m	15m																																				
	Minimes						30	10	10	10	15m	15m																																				
	Cadets						30	15	15	10	15m	15m																																				
	Juniors/Seniors Femmes						30	15	15	10	15m	15m																																				
	Juniors/Seniors Hommes						30	15	15	10	15m	15m																																				
Frontenis	Poussins						Remarque importante Pour les spécialités de Paleta Cuir, Paleta pelote gomme Creuse et Xare : on n'obture pas le 1er filet, on obture le kilo et on enlève le tambour du fond.																																									
	Benjamins																																															
	Minimes																																															
	Cadets																																															
	Juniors/Seniors																																															
Pala / Pala Corta	Juniors/Seniors	40	25m	20m	45m																																											
Grand Chistera / Cesta Punta	Poussins	40		18m	50m	50m																																										
	Benjamins	40		20m	50m	50m																																										
	Minimes	40		22.5m	60m	60m																																										
	Cadets	40		25m	70m	70m																																										
	Juniors/Seniors	40		30m	80m	80m																																										
<p><b>Remarque importante</b>                      Hauteur de la raie inférieure située sur le frontis :                      En mur à gauche 36m et Jaï-Alaï : 100 cm du sol                      En mur à gauche 30m : 60 cm du sol</p>																																																
<p><b>Trinquet</b> distances / n° lignes</p> <table border="1"> <tr><td>7,25m</td><td>1</td></tr> <tr><td>10m</td><td>2</td></tr> <tr><td>12,5m</td><td>3</td></tr> <tr><td>15m</td><td>4</td></tr> <tr><td>17,5m</td><td>5</td></tr> <tr><td>20m</td><td>6</td></tr> </table>																					7,25m	1	10m	2	12,5m	3	15m	4	17,5m	5	20m	6																
7,25m	1																																															
10m	2																																															
12,5m	3																																															
15m	4																																															
17,5m	5																																															
20m	6																																															
<p><b>Mur A Gauche 30m et 36m</b> distances / n° lignes</p> <table border="1"> <tr><td>3,5m</td><td>1</td></tr> <tr><td>7m</td><td>2</td></tr> <tr><td>10,5m</td><td>3</td></tr> <tr><td>14m</td><td>4</td></tr> <tr><td>17,5m</td><td>5</td></tr> <tr><td>21m</td><td>6</td></tr> <tr><td>24,5m</td><td>7</td></tr> <tr><td>28m</td><td>8</td></tr> <tr><td>30m</td><td></td></tr> <tr><td>31,5m</td><td>9</td></tr> <tr><td>33m</td><td></td></tr> <tr><td>35m</td><td>10</td></tr> </table>																					3,5m	1	7m	2	10,5m	3	14m	4	17,5m	5	21m	6	24,5m	7	28m	8	30m		31,5m	9	33m		35m	10				
3,5m	1																																															
7m	2																																															
10,5m	3																																															
14m	4																																															
17,5m	5																																															
21m	6																																															
24,5m	7																																															
28m	8																																															
30m																																																
31,5m	9																																															
33m																																																
35m	10																																															
<p><b>Jaï Alai</b> distances / n° lignes</p> <table border="1"> <tr><td>4m</td><td>1</td></tr> <tr><td>8m</td><td>2</td></tr> <tr><td>12m</td><td>3</td></tr> <tr><td>16m</td><td>4</td></tr> <tr><td>20m</td><td>5</td></tr> <tr><td>24m</td><td>6</td></tr> <tr><td>28m</td><td>7</td></tr> <tr><td>28m</td><td>7</td></tr> <tr><td>32m</td><td>8</td></tr> <tr><td>36m</td><td>9</td></tr> <tr><td>40m</td><td>10</td></tr> <tr><td>44m</td><td>11</td></tr> <tr><td>48m</td><td>12</td></tr> <tr><td>52m</td><td>13</td></tr> </table>																					4m	1	8m	2	12m	3	16m	4	20m	5	24m	6	28m	7	28m	7	32m	8	36m	9	40m	10	44m	11	48m	12	52m	13
4m	1																																															
8m	2																																															
12m	3																																															
16m	4																																															
20m	5																																															
24m	6																																															
28m	7																																															
28m	7																																															
32m	8																																															
36m	9																																															
40m	10																																															
44m	11																																															
48m	12																																															
52m	13																																															

# Formation Juges-arbitres pelote basque

Tableau POINTS + Limites de BUT (Par Installation, Spécialité et Catégorie)

International

Mise à jour : 20/08/2013

Spécialité	Catégorie	Fronton Place Libre							Trinquet					Mur A Gauche					Equivalence distances / n° de lignes					
		NB de points			But			Limite de jeu	NB de points		But			Inst.	NB de points		But							
		Clst.	1/4, 1/2	Fin.	De	Dépasser	½ Faute		De	Dépasser	½ Faute	De	Dépasser		½ Faute	De	Dépasser	½ Faute						
<b>Paleta</b>	Poussins (*)	15	15	20	(*)Poussin, Benjamin limites "bouteille" main nue			30			F	H	F	H										
	Benjamins (*)	15	20	25	15m	15m	30m	35m	40		10m	12,5m	12,5m	12,5m										
<b>Gomme</b>	Minimes	15	25	30	20m	15m	30m	35m	40		12,5m	15m	12,5m	15m										
	Cadets	35			20m	15m	35m	35m	40		12,5m	17,5m	15m	17,5m										
<b>Pleine</b>	Juniors/Seniors Femmes	35			20m	15m	35m	35m	40		15m		17,5m											
	Juniors/Seniors Hommes	35			22,5m	15m	35m	45m	40			17,5m		17,5m										
<b>Joko-Garbi</b>	Poussins	40					13m	30m	30m															
	Benjamins	40					15m	35m	35m															
	Minimes	40					18m	40m	40m															
	Cadets	40					20m	45m	45m															
	Juniors/Seniors	40					22,5m	50m	50m															
<b>Rebot</b>	Cadets/Juniors/Seniors	13 jeux																						
<b>Pasaka</b>	Juniors/Seniors											13 jeux												

Place Libre (\*) bouteille main nue limites : 3,5m et 7m  
Place Libre (\*) bouteille normale limites : 5m et 9m

## Formation Jugues-arbitres pelote basque

TABLEAU DES CARACTERISTIQUES DES PELOTES ET INSTRUMENTS (PAR INSTALLATION, SPECIALITE ET CATEGORIE)

SPECIALITE	CATEGORIE	FRONTON PLACE LIBRE			TRINQUET			FRONTON MUR A GAUCHE		
		PELOTES (grammes)		INSTRUMENTS (Poids et Dimensions)	PELOTES (grammes)		INSTRUMENTS (Poids et Dimensions)	PELOTES (grammes)		INSTRUMENTS (Poids et Dimensions)
		Poids total	Gomme ou latex		Poids total	Gomme ou latex		Poids total	Gomme ou latex	
MAIN NUE	POUSSINS	82	20	Avec 4g de buis	82	20	Avec 4g de buis	82	20	Avec 4 g de buis
	BENJAMINS	88	15		88	15		90/92	15	
	MINIMES	92	17		92	17		94/95	17	
	CADETS	96	17		96	17		101	16	
	JUNIORS/SENIORS	96/97	20		96/97	22/26		103/105	20	
	ELITE PRO				96/97	22/26				
XARE	BENJAMINS MINIMES CADETS JUNIORS SENIORS				78/80	26 dont 4g de buis	Longueur maximum 57-58cm Largeur maximum 18cm. Le cordage du xare doit être de type argentin.			
CHISTERA JOKO GARBI	POUSSINS BENJAMINS MINIMES CADETS JUNIORS/SENIORS	108/110	24/30	Avec 5g de buis Longueur maximum 56 cm Largeur maximum 12 cm Profondeur maximum 8 cm				103/105	24/30	Avec 5g de buis Longueur maximum 56 cm Largeur maximum 12 cm Profondeur maximum 8 cm
		120/125	32/35					120/125	40	
GRAND CHISTERA / CESTA PUNTA	POUSSINS BENJAMINS MINIMES CADETS JUNIORS/SENIORS	115/120	35/45	Avec 8g de buis Longueur maximum 68 cm Largeur maximum 13 cm Profondeur maximum 15 cm				110/115	60/65	Avec 8g de buis en Pous/Benj Longueur maximum 68 cm Largeur maximum 13 cm Profondeur maximum 15
		128/130	50/65					115/125	95/105	
								125/130	100/110	
PALETA GOMME PLEINE	JUN/SEN Hommes POUSSINS BENJAMINS MINIMES CADETS JUN/SEN Femmes	55	Pleine	400/500 Longueur maximum 50 cm Largeur maximum 20 cm Epaisseur maximum 1,5 cm	55	Pleine	400/500 Longueur maximum 50 cm Largeur maximum 20 cm Epaisseur maximum 1,5 cm	55	Pleine	400/500 Longueur maximum 50 cm Largeur maximum 20 cm Epaisseur maximum 1,5 cm
PALETA GOMME CREUSE	POUSSINS BENJAMINS MINIMES CADETS JUNIORS/SENIORS				40	Creuse	400/500 Longueur maximum 50 cm Largeur maximum 20 cm Epaisseur maximum 1,5 cm	40	Creuse	400/500 Longueur maximum 50 cm Largeur maximum 20 cm Epaisseur maximum 1,5 cm
FRONTENIS								40	Creuse	Raquette homologuée Tennis cordage renforcé
PALA / PALA CORTA	JUNIORS/SENIORS	98/100	30/32	600/800 Longueur maximum 50cm Largeur maximum 10cm Epaisseur maximum 3,5cm				85/90	28	600/800 Longueur maximum 50 cm Largeur maximum 10 cm Epaisseur maximum 3,5 cm
PALETA CUIR	POUSSINS BENJAMINS MINIMES CADETS JUNIORS/SENIORS				52	15/16	500/600 Longueur maximum 45 cm Largeur maximum 13 cm Epaisseur maximum 2,5 cm	52/54	17/18	500/600 Longueur maximum 45 cm Largeur maximum 13 cm Epaisseur maximum 2,5 cm
PASAKA	JUNIORS/SENIORS				235/245		Longueur maximum 34 cm Largeur maximum 19 cm Epaisseur maximum 6,5			
REBOT	CADETS JUNIORS/SENIORS	105 105 / 130		Chistera joko garbi Pasaka						

**45 SANCTIONS ENCOURUES POUR NON RESPECT DES REGLES FEDERALES**

Ces documents comportent les sanctions encourues par les **joueurs** (art. 450.0) et les **dirigeants** (art. 450.1) pour non respect des règles fédérales.

En caractères **bleus** sont signalées les sanctions applicables immédiatement par le juge-arbitre, en caractères **noirs** les sanctions applicables par la Sous-commission Disciplinaire ou par la Commission de Discipline de la FFPB.

Il existe des tableaux des sanctions encourues par les organisateurs (art. 450.2) et par les associations (art. 451.0). Ces sanctions ne concernent pas les juges-arbitres et sont consultables sur le Règlement Sportif de la FFPB.

**450 PERSONNES PHYSIQUES****450.0 Joueurs**

<b>ACTES REPREHENSIBLES</b> <b><u>Comportement antisportif</u></b>	<b>SANCTIONS ENCOURUES</b> <b>IMMEDIATEMENT</b>
Toute menace ou geste déplacé touchant à l'intégrité d'un juge-arbitre ou juge	<b>Exclusion</b> 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 juge-arbitre ou juge, le délégué sportif, un spectateur ou en direction du public, Contestation des décisions du juge-arbitre ou juge, Sortie de l'aire de jeu sans autorisation du juge-arbitre ou juge	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : avertissement <b>2<sup>me</sup> infraction</b> : un point de pénalité <b>3<sup>me</sup> infraction</b> : exclusion du joueur fautif
Non port des lunettes ou protections oculaires ou casque homologués	<b>Avant la partie</b> : Interdiction à ce joueur de s'échauffer sur l'aire de jeu. En cas de refus, le juge-arbitre se retire et enregistre un score nul pour l'équipe fautive en indiquant le motif. <b>Pendant la partie</b> : <b>1<sup>re</sup> infraction</b> : arrêt du point et point gagné par l'adversaire. <b>2<sup>me</sup> infraction</b> : arrêt de la partie et partie perdue pour l'équipe fautive. Le juge-arbitre se retire et enregistre un score nul pour l'équipe fautive. S'il y a un fautif dans chaque équipe, il enregistre un score nul pour les deux équipes en indiquant le motif. Nota : La partie est perdue mais non considérée comme forfait.

Participation, en connaissance de cause, à une partie de pelote pour laquelle il n'est pas qualifié	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : exclusion de toute compétition un mois <b>Récidive</b> : suspension six mois.
Participation, en connaissance de cause, à une partie non autorisée, ou contre un joueur suspendu ou radié	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : suspension trois mois <b>Récidive</b> : suspension six mois.
Participation à une rencontre avec l'intention arrêtée et frauduleuse de se laisser battre	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : exclusion de toute compétition un mois <b>Récidive</b> : suspension six mois.
Falsification et/ou communication en connaissance de cause de résultats erronés, transmission de score de complaisance pour une partie non-jouée	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : suspension 1 an <b>Récidive</b> : suspension 2 ans.
Emploi de moyens illicites pour gagner une partie de pelote	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : partie perdue et exclusion de toute compétition un mois <b>Récidive</b> : suspension six mois
Refus de présenter un document d'identité sur réquisition du juge-arbitre, du juge ou du délégué sportif	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : exclusion de toute compétition <b>Récidive</b> : suspension un an.
Se rendre coupable, lors d'une compétition internationale, d'un comportement ou d'un acte répréhensible contraire à l'éthique sportive	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : exclusion de la sélection et suspension 6 mois <b>Récidive</b> : exclusion définitive de toute sélection.
Non respect de l'article 412.0 du Règlement Sportif concernant la tenue vestimentaire réglementaire du joueur.	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : avertissement et obligation de se conformer au Règlement <b>2<sup>me</sup> infraction</b> : arrêt de la partie et exclusion de toute compétition <b>Récidive</b> : suspension trois mois
Non respect des articles 412.1, 412.10, 412.11 du Règlement Sportif concernant l'identification publicitaire	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : avertissement et obligation immédiate de se conformer au Règlement. <b>Récidive</b> : suspension trois mois.
Abandon de l'aire de jeu par un joueur ou une équipe,	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : suspension 4 mois <b>Récidive</b> : suspension un an
Crachats sur un partenaire, un adversaire, un dirigeant, un juge-arbitre ou juge, le délégué sportif, un spectateur ou en direction du public	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : suspension 4 mois <b>Récidive</b> : suspension 1 an.
Tenir de propos inconvenants, grossièretés, insultes, injures, invectives, outrages et menaces envers un partenaire, un adversaire, un dirigeant, un juge-arbitre ou juge, le délégué sportif, un spectateur	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : suspension 4 mois <b>Récidive</b> : suspension 1 an.
Bousculade d'un partenaire, d'un adversaire, d'un dirigeant, d'un juge-arbitre ou juge, du délégué sportif, d'un spectateur à l'intérieur de l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : suspension 4 mois <b>Récidive</b> : 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 juge-arbitre ou juge, du délégué sportif ou d'un spectateur	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : suspension 4 mois <b>Récidive</b> : suspension 1 an.

Agression et violences sur un partenaire, un adversaire, un juge-arbitre ou juge, le délégué sportif, un spectateur, à l'intérieur de l'aire de jeu, ou en dehors de celle-ci	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : suspension un an <b>Récidive</b> : radiation
Non-respect par un joueur ou une équipe des prescriptions de l'article 414.0 du Règlement Sportif concernant la remise des récompenses.	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : suspension 1 an <b>Récidive</b> : suspension 2 ans.
Infraction par rapport aux mises d'un acteur d'une compétition ou d'une manifestation sportive.	Exclusion de la compétition sportive ou de la manifestation.
Infraction par rapport à la divulgation d'informations d'un acteur d'une compétition ou d'une manifestation sportive.	Exclusion de la compétition sportive ou de la manifestation.
Infraction pour atteinte à la déontologie d'un acteur d'une compétition ou d'une manifestation sportive.	Exclusion de la compétition sportive ou de la manifestation.

**Forfait :**

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

**450.1 Dirigeants**

<b>ACTES REPREHENSIBLES</b> <b>Comportement antisportif</b>	<b>SANCTIONS ENCOURUES</b> <b>IMMEDIATEMENT</b>
Toute menace ou geste déplacé touchant à l'intégrité d'un juge-arbitre ou juge	<b>Exclusion</b> du dirigeant
Interpellations, cris, bruits, Gestes, piétinement bruyant et injustifié, Gestes déplacés envers un joueur, un dirigeant, un juge-arbitre ou juge, le délégué sportif, un spectateur, Conseils donnés pendant le déroulement d'un point, Contestation des décisions d'un juge-arbitre ou juge, Non respect des observations faites par le juge-arbitre ou juge	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : avertissement <b>2<sup>me</sup> infraction</b> : exclusion de la cancha
Refus de présenter les licences des joueurs sur réquisition du délégué sportif, du juge-arbitre	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : blâme <b>Récidive</b> : suspension trois mois
Falsification et/ou communication en connaissance de cause de résultats erronés, transmission de score de complaisance pour une partie non-jouée	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : suspension un an <b>Récidive</b> : suspension deux ans
Falsification de documents	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : suspension un an <b>Récidive</b> : suspension deux ans
Permettre la participation, en connaissance de cause, à une épreuve non autorisée, ou organisée par une association non affiliée, ou contre un joueur suspendu ou radié	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : blâme et pénalité pécuniaire <b>Récidive</b> : 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	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : blâme et sanction pécuniaire <b>Récidive</b> : suspension un an

Non respect de l'article 412.0 du Règlement Sportif concernant la tenue vestimentaire réglementaire du joueur	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : avertissement et obligation de se conformer au Règlement <b>2<sup>me</sup> infraction</b> : arrêt de la partie et exclusion de toute compétition <b>Récidive</b> : suspension trois mois
Non respect des articles 412.1, 412.2, 412.3 du Règlement Sportif concernant l'identification publicitaire	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : avertissement et obligation immédiate de se conformer au Règlement <b>Récidive</b> : suspension trois mois.
Inciter un joueur ou une équipe à abandonner l'aire de jeu, sans motif valable	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : suspension un an <b>Récidive</b> : suspension deux ans
Crachats sur un joueur, un dirigeant, un juge-arbitre ou juge, le délégué sportif, un spectateur ou en direction du public	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : suspension un an <b>Récidive</b> : radiation
Tenir de propos inconvenants, grossièretés, insultes, injures, invectives, outrages et menaces envers un joueur, un dirigeant, un juge-arbitre ou juge, le délégué sportif ou un spectateur	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : suspension un an <b>Récidive</b> : radiation
Bousculade d'un joueur, d'un dirigeant, d'un juge-arbitre ou juge, du délégué sportif, d'un spectateur à l'intérieur de l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : suspension deux ans <b>Récidive</b> : radiation
Agression et violence sur un joueur, un juge-arbitre ou juge, le délégué sportif, un spectateur, à l'intérieur de l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : suspension trois ans <b>Récidive</b> : radiation
Toute atteinte ou tentative d'atteinte aux intérêts de la FFPB ou tout comportement incompatible avec les buts de la FFPB	<b>1<sup>re</sup> infraction</b> : suspension un an <b>Récidive</b> : suspension deux ans
Infraction par rapport aux mises d'un acteur d'une compétition ou d'une manifestation sportive	Exclusion de la compétition sportive ou de la manifestation.
Infraction par rapport à la divulgation d'informations d'un acteur d'une compétition ou d'une manifestation sportive	Exclusion de la compétition sportive ou de la manifestation.
Infraction pour atteinte à la déontologie d'un acteur d'une compétition ou d'une manifestation sportive	Exclusion de la compétition sportive ou de la manifestation.

**N.B. :**

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

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

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