

# le site FFPB

<http://www.ffpb.net/Activites/>

## Règlement Sportif International (FIPV) (Règlements)



### RÈGLEMENT SPORTIF INTERNATIONAL DU JEU DE PELOTE BASQUE (Source F.I.P.V.)

15 Septembre 2006

Article 1 : PRÉAMBULE : Domaine d'application.

Le présent règlement régit toutes les activités du sport de la Pelote Basque dans le domaine international.

Dans des cas bien précis et pour des compétitions bien définies, à titre EXPÉRIMENTAL ET PROVISoire, le Comité exécutif de la FIPV, de sa propre initiative ou sur proposition de son Comité Technique, pourra le modifier.

Si ces modifications s'avèrent utiles après cette application expérimentale, le Comité exécutif de la FIPV les inclura dans le présent règlement

### CHAPITRE I : Inscription, échauffement, non-présentation et présentation des joueurs.

Article 2 : INSCRIPTION DES JOUEURS.

Les pays participant aux différentes compétitions doivent inscrire les joueurs dans la ou les spécialités qu'ils pratiquent, OBLIGATOIREMENT avant dix-huit heures, la veille de la cérémonie d'ouverture du championnat.

Si cette inscription s'avère impossible pour des raisons ne concernant aucune des autres nations participantes, le Comité exécutif de la FIPV ou, à défaut, le Comité d'organisation peut accepter ou refuser l'inscription.

Un même joueur peut être inscrit dans deux spécialités différentes.

DEUX joueurs au maximum pourront s'inscrire pour les spécialités de tête-à-tête.

QUATRE joueurs au maximum pourront s'inscrire pour les spécialités en deux à deux.

Article 3 : CALENDRIER DE COMPÉTITION

Dès que le calendrier d'une compétition est établi et porté à la connaissance de toutes les délégations participantes, et au moment de cette compétition, on pourra procéder de la façon suivante:

1°: Les horaires figurant sur le calendrier sont respectés de façon générale. Si une rencontre se termine avant le début de la suivante, on attendra l'heure prévue au calendrier pour la rencontre suivante. Si une rencontre se prolonge et vient à dépasser l'horaire prévu pour la rencontre suivante, celle-ci commencera immédiatement après l'échauffement des participants.

2°: Les rencontres, malgré ce que prévoit le paragraphe précédent et le calendrier général de la compétition, pourront se disputer en continu, c'est-à-dire: dès qu'une rencontre est finie, échauffement et, immédiatement après, le rencontre suivante débutera. Les différentes délégations seront informées de cette disposition.

3°: Si la Télévision retransmet une rencontre et dans le cas où la partie précédente se terminerai avant l'heure fixée, on attendra obligatoirement que cet horaire soit atteint, les joueurs pouvant s'échauffer sur la cancha pour que la rencontre commence à l'heure indiquée.

Article 4 :

Tous les participants doivent se présenter sur le fronton ou le trinquet AU MOINS UNE DEMI-HEURE avant l'heure prévue au calendrier officiel de la compétition.

Article 5 :

Les joueurs, entraîneurs et juges, à tout moment et dans tous leurs actes, devront faire preuve d'un respect absolu de leurs partenaires, adversaires, des juges et du public. Ils devront également utiliser convenablement les installations et le matériel sportif.

Article 6 :

Les délégués ou les entraîneurs de chaque équipe participante se présenteront comme cela est précisé dans l'article 4 à la table des juges qui leur remettront la feuille d'inscription des joueurs. Une fois remplie, cette feuille sera rendue aux juges accompagnée des accréditations des joueurs inscrits.

Une fois que la feuille sera en possession du juge, aucune modification ne pourra y être apportée.

Dès que les juges auront vérifié que la feuille d'inscription est correctement remplie, ils prépareront la feuille de résultat.

Les joueurs inscrits dans ce championnat, quelle que soit leur spécialité, ne pourront participer à un tournoi ou une démonstration qui se déroule simultanément.

Article 7 :

Sur les feuilles d'inscription des joueurs, doivent figurer les noms et prénoms des titulaires et des remplaçants ainsi que ceux du délégué ou de l'entraîneur qui la remplit et qui la signe.

Si les remplaçants ne sont pas inscrits sur cette feuille, en cas de blessure ou de malaise d'un joueur, aucun remplacement ne pourra se faire.

Si la blessure ou le malaise se produit à l'échauffement, dans une partie en tête-à-tête, et qu'aucun joueur n'est inscrit comme remplaçant sur la feuille d'inscription, la partie sera perdue par l'équipe qui ne peut commencer la rencontre.

Quand il s'agit de parties en deux à deux, si les remplaçants ne sont pas inscrits sur la feuille d'inscription et que la blessure ou le malaise de l'un des joueurs survient pendant l'échauffement, la partie sera perdue par l'équipe qui ne peut commencer la rencontre.

Une partie en deux à deux ne peut JAMAIS commencer avec un seul joueur.

Article 8 :

Les joueurs ne pourront commencer l'échauffement sur la cancha tant que les feuilles d'inscription ne seront pas en possession des juges.

Article 9 :

La partie commencera au maximum DIX MINUTES après l'entrée des joueurs sur la cancha pour l'échauffement. Le matériel pour l'échauffement pourra être fourni soit par l'organisation soit par l'un des participants.

S'il s'agit de la première partie de la journée, la cancha devra OBLIGATOIREMENT être libre DIX minutes avant l'heure prévue au calendrier pour le commencement de cette partie. Si une seule équipe commence l'échauffement et que la seconde équipe se présente au moment du début de la partie, cette dernière ne disposera pas de temps d'échauffement supplémentaire. Si durant l'échauffement un joueur se blesse ou est indisposé, le remplacement sera possible puisque l'échauffement précède la partie. L'échauffement se déroulera toujours en présence d'un juge.

Article 10 :

Si une ou les deux équipes ne se sont pas présentées au bout de 25 MINUTES, elles seront déclarées forfait. 10 MINUTES D'ÉCHAUFFEMENT et 15 MINUTES DE SPORTIVITÉ. Même chose si, en deux contre deux, un seul joueur s'est présenté.

Lorsqu'une seule équipe ne s'est pas présentée, elle aura partie perdue. Le juge devra consigner en détail les circonstances du forfait sur la feuille de résultat.

Malgré ce qui est précisé dans le présent article, l'équipe qui est inscrite sur la feuille de résultat devra attendre la décision du Comité de Compétition de la FIPV au cas où la non-présentation de l'adversaire serait due à des circonstances indépendantes de sa volonté.

Article 11 :

A la fin de la partie, les délégués ou les entraîneurs doivent se rendre immédiatement à la table des juges pour signer la feuille de résultat dont ils gardent une copie et récupérer les accréditations de leurs joueurs. Le délégué ou entraîneur qui signe la feuille de résultat peut demander au juge principal de mentionner toute observation qu'il estime opportune, et immédiatement après remplir la feuille de réclamation correspondante.

Si aucune observation n'est notée immédiatement sur la feuille de résultat, cela ne pourra EN AUCUN CAS être fait ultérieurement.

Article 12 :

Avant le commencement de la partie, les équipes en présence et le ou les juges seront présentés au public.

Pour cela, ils défilent depuis l'arrière vers le centre de la cancha puis se tourneront vers le public. Après la présentation, sur un signe du juge principal, ils salueront ENSEMBLE le public. Puis ils se salueront mutuellement.

## CHAPITRE II : Le but.

Article 13 :

Le premier but sera tiré au sort. Pour connaître l'équipe qui butera en premier, le juge lancera en l'air le douro ou la pièce. Face correspond à rouge et pile correspond à bleu. Tous les joueurs doivent être présents autour du juge et ne plus frapper la pelote.

La partie commence immédiatement après le tirage au sort.

Article 14 :

En pelote basque, au but, la pelote peut être jugée BONNE ( BUENA), FAUSSE (FALTA), PASA ou A REFAIRE (VUELTA).

Elle sera jugée BONNE quand le joueur la fait bondir au sol avant la raie prédéfinie et qu'elle tombe, après avoir frappé le frontis, entre les raies de falta et pasa. La pelote, dans sa trajectoire vers le frontis ou après l'avoir frappé, peut toucher le mur de gauche, sauf en trinquet pour les spécialités d'instruments.

Elle sera jugée FAUSSE quand le joueur la fait bondir au sol sur la raie prédéfinie ou au-delà de celle-ci. Même chose si, le but ayant été effectué correctement, la pelote sort des limites de la cancha. De même si, après l'avoir fait bondir au sol et avant de la frapper vers le frontis, la pelote touche une partie quelconque de son corps.

Elle sera jugée PASA quand après avoir frappé le frontis, elle touche le sol sur la raie ou au-delà de la raie de pasa.

Si, au but, dans sa trajectoire, la pelote se dirige hors des limites précédemment définies et qu'un joueur adverse la prend de VOLÉE, le but est considéré comme bon et le point continue.

Elle sera jugée À REFAIRE quand le but est effectué en essayant de surprendre l'adversaire non prévenu ou pour toute autre raison laissée à l'appréciation du juge; ceci indépendamment des cas cités au-dessus.

Le but ne peut pas être effectué de volée. Le buteur doit obligatoirement faire bondir la pelote sur le sol pour cette action de jeu.

Article 15 :

Le but peut être effectué indifféremment par l'avant ou l'arrière. Le buteur doit obligatoirement avertir son adversaire suffisamment à l'avance, de façon claire et de manière à ce que tous les acteurs de la rencontre s'en rendent compte. Ceci fait, il ne pourra faire bondir la pelote au sol qu'une seule fois.

Si le buteur n'avertit pas comme indiqué ci-dessus, les adversaires pourront réclamer une remise en jeu au moyen du mot " PIDO " ( "ZER DA" ou "Qu'est-ce que c'est ?") Dans tous les cas l'adversaire doit renvoyer la pelote, sans tenir compte de ce que le juge va décider.

Le juge peut faire refaire le but même si les adversaires n'ont pas réclamé.

Article 16 :

Le but s'effectue à la distance réglementaire fixée. Celle-ci doit être signalée de façon claire pour tous les intervenants dans le déroulement de la rencontre ainsi que pour les spectateurs.

La pelote sera obligatoirement envoyée vers le frontis. En fronton court (36 et 30 mètres) elle peut toucher le mur de gauche dans sa trajectoire vers le frontis ou en revenant de celui-ci; même chose en main nue trinquet et en Jaï- alai.

En paleta gomme 30 mètres, la règle est la même mais si au but, elle touche le mur de gauche puis le mur d'errebote avant de toucher le sol, il y aura demi-faute. Même chose si elle touche d'abord le mur d'errebote puis le mur de gauche.

En trinquet, pour la paleta cuir et gomme et pour le xare, si la pelote touche le mur de gauche dans sa trajectoire vers le frontis ou en revenant de celui-ci, il y aura demi-faute a condition qu'elle soit ensuite bonne au sol. Sinon elle sera jugée fausse.

Dans les spécialités où les deux lignes de falta et pasa existent, la pelote devra, au but, bondir entre les deux.

Si la pelote rebondit sur ou après la raie de pasa, le but peut être refait puisqu'il y a demi-faute.

En trinquet il y aura demi-faute quand, au but, la pelote dépasse la ligne de but mais rebondit sur ou à gauche de la ligne longitudinale tracée au sol. En main nue trinquet, la pelote peut rebondir indifféremment des deux côtés de cette ligne puisque le but est libre.

Article 17 :

Indépendamment de ce qui précède, on tiendra compte des dispositions suivantes selon les aires de jeu et les spécialités:

1°) En trinquet, le but se fera comme suit.

MAIN NUE TÊTE-À-TÊTE OU DEUX À DEUX: Depuis la ligne des 10 mètres dépasser les 17.5 mètres et rebondir de n'importe quel côté de la cancha.

PALETA CUIR: Depuis la ligne des 20 mètres dépasser les 20 mètres. La pelote doit rebondir dans la partie droite de la cancha.

XARE: Depuis la ligne des 20 mètres dépasser les 20 mètres. La pelote doit bondir dans la partie droite de la cancha.

PALETA GOMME: Depuis la ligne des 15 mètres dépasser les 15 mètres. La pelote doit bondir dans la partie droite de la cancha.

A main nue, le joueur qui bute devra faire bondir la pelote avant la ligne indiquée de n'importe quel endroit de la cancha.

Aux instruments, le joueur qui bute devra faire bondir la pelote avant la ligne indiquée, mais seulement dans la partie gauche de la cancha.

2°) En fronton long ou Jaï-Alai:

CESTA PUNTA ET PALA: Pour les deux spécialités, la distance de but est à 40 mètres du frontis.

3°) En fronton court de 36 mètres:

MAIN NUE TÊTE-À-TÊTE OU DEUX À DEUX: Pour les deux spécialités, la distance de but est à 14 mètres du frontis.

PALETA CUIR ET PALA CORTA : Pour les deux spécialités, la distance de but est à 33 mètres du frontis.

Si le fronton mesure moins de 36 mètres, LE BUT, dans ces deux spécialités, se fera à 2 mètres du mur d'errebote.

4°) En fronton court de 30 mètres:

PALETA GOMME: Le but se fait à 15mètres du frontis. Il n'y a pas de pasa, le but est libre.

FRONTENIS : Depuis la ligne des 17.5 mètres dépasser les 10.5 mètres. Il y a pasa aux 17.5 mètres.

Article 18 :

Dans un cas de demi faute, le but doit être refait par le même joueur. Si, pour une raison quelconque il ne peut refaire les autres tentatives de but durant un même point, celui-ci sera accordé à l'adversaire.

Il est bien entendu que ceci s'applique si le joueur qui doit buter a un malaise, se blesse lui-même ou est blessé par son partenaire. S'il est blessé par un adversaire, son remplaçant ou son coéquipier peut effectuer le but.

Article 19 :

Si, au moment du but, le joueur laisse tomber la pelote involontairement, il pourra refaire le but à condition que la pelote n'ait pas

dépassé la ligne indiquée tracée pour le bond.

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

Pour buter, le joueur pourra faire sa course d'élan sur la cancha ou sur la contre cancha, à condition de faire bondir la pelote dans la cancha.

Dans les compétitions officielles, le but s'effectuera en respectant les distances indiquées pour chaque spécialité dans le présent règlement

Article 20 :

Lorsqu'un but a été correctement effectué et que, pour une cause de force majeure la partie doit être interrompue pendant le point, lorsque la rencontre sera rejouée, le but devra être réalisé par le même joueur qui avait buté la première fois. L'équipe qui bute a droit alors aux deux essais.

Lorsque la rencontre est rejouée, le nombre de points au tableau d'affichage sera le même que lors de l'interruption.

Si, lors de l'interruption, le but avait fait l'objet d'un pasa, le rencontre reprendra sans en tenir compte et l'équipe qui a le but aura droit aux deux essais.

Article 21 :

Changement de pelote : L'équipe qui a le but peut changer de pelote. Elle a alors l'obligation d'en informer l'adversaire pour qu'il n'y ait aucune ambiguïté sur ce changement. Les adversaires ont le droit d'examiner la nouvelle pelote mise en jeu et de l'essayer en la faisant rebondir au sol mais jamais contre les parois qui délimitent la cancha.

A la fin d'un point et avant le début du suivant, s'il n'y a pas changement de pelote, l'équipe qui a le but N'EST PAS OBLIGÉE DE MONTRER LA PELOTE À L'ADVERSAIRE, SAUF SI CE DERNIER LE DEMANDE AFIN DE L'EXAMINER.

## **CHAPITRE III : Les échanges : Réception, frappe, propulsion et rétention.**

Article 22 :

Le joueur doit renvoyer la pelote, après le premier bond ou à la volée sous peine de perdre le point.

Dans toutes les spécialités, la pelote devra OBLIGATOIREMENT être envoyée vers le frontis. Si un joueur l'envoie vers le mur d'errebot, il perd automatiquement le point et reçoit un avertissement du juge.

A main nue, il est formellement interdit de garder la pelote dans la main ("ATXIKI"). De même, il est formellement interdit de bouger le poignet ou le bras et de changer sa position après le contact de la pelote avec la main.

Par contre, on admet les techniques utilisées par le pelotari pour modifier la direction de la pelote ou lui donner de l'effet pourvu qu'il respecte ce qui est prescrit au paragraphe précédent.

On considérera la pelote comme bonne dans les cas suivants:

1°) Quand après avoir fait bondir la pelote, le joueur l'arrête ou la retient dans la main pour réaliser "dejada" ou pour lui donner un effet.

2°) Quand la pelote est collée au mur de gauche et que le joueur la pousse pour la renvoyer à bon.

3°) Quand la pelote est renvoyée de volée pour réaliser "dejada" ou pour lui donner un effet.

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

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

Les juges veilleront au respect absolu de ces dispositions et s'ils estiment qu'elles ne sont pas respectées, interdiront au joueur l'entrée sur la cancha.

Si un joueur enfreint cette règle à l'insu des juges, l'équipe adverse pourra porter réclamation à la fin de la partie. Le juge principal récupérera les protections et les donnera au Comité de Compétition.

Article 23 :

Dans la spécialité de cesta punta, la pelote ne doit pas être gardée dans le gant par le joueur. Elle devra y rester le temps suffisant pour son renvoi. La pelote peut glisser dans le panier, mais si elle rebondit, elle sera jugée fautive. On considère qu'elle rebondit lorsqu'elle sort de l'arceau du panier. Si elle frappe l'arceau avant d'entrer dans le panier, elle sera jugée bonne. Même chose si, après avoir touché le mur d'errebot ou le mur d'errebot et le frontis, le joueur la frappe avec le panier pour la renvoyer à bon.

Quand la pelote revient du mur d'errebot et que le joueur la cueille pour la renvoyer contre le frontis, elle ne devra pas être retenue. Le mouvement doit être propre et continu.

Le joueur ne doit pas changer sa position à la réception de la pelote et faire plusieurs pas avant de la renvoyer. Seul un pas est autorisé après la réception de la pelote.

Si le joueur prend la pelote de volée, il devra la renvoyer vers le frontis après qu'il aura pris contact avec le sol de la cancha, sans pouvoir la retenir ni modifier la position de réception.

Si la pelote est cueillie alors que le joueur est appuyé sur le mur de gauche ou contre le filet qui sépare la cancha de la zone occupée par le public, elle devra être renvoyée contre le frontis pourvu qu'elle ne soit pas retenue, qu'il n'y ait pas de changement de position ou plusieurs pas pour effectuer le renvoi.

Si le juge estime qu'après avoir recueilli la pelote pour la renvoyer, le joueur s'appuie sur le mur de gauche ou s'accroche au filet qui sépare la cancha de la zone occupée par le public, il devra sanctionner cette faute en donnant point perdu.

Dans le cas où, au moment de la réception ou du renvoi de la pelote, le gant du pelotari serait touché par un adversaire, le juge arrêtera AUTOMATIQUEMENT le point. Il donnera ensuite falta ou à refaire suivant qu'il estime ou non la faute intentionnelle, indépendamment du fait que le joueur gêné aura recueilli ou non la pelote et, s'il l'a recueillie, renvoyée ou non.

## **CHAPITRE IV : Les pelotes et leurs trajectoires.**

Article 24 :

Les pelotes présentées par l'organisation pourront être : NEUVES, USAGÉES OU RECOUVERTES. Dans tous les cas, elles ne pourront être refusées par les joueurs. Pendant toute la partie, le juge conservera ces pelotes ou les confiera à une personne qu'il aura désignée mais à un endroit où il peut les contrôler.

Une pelote neuve est une pelote qui est mise en jeu pour la première fois.

Une pelote usagée a déjà servi mais conserve ses caractéristiques et peut donc encore être utilisée.

Une pelote recouverte doit avoir conservé ses caractéristiques.

Pendant une rencontre, une équipe peut demander que la pelote en jeu soit teintée si elle a perdu sa couleur et devient difficile à distinguer. Pour cela, on n'arrête pas le jeu. Le juge donne une autre pelote et le jeu continue.

Quand la pelote est teintée et sèche, le juge la redonnera aux joueurs pour continuer le jeu.

L'organisation mettra à disposition des équipes un lot de pelotes dont il fixera le nombre. Une fois mis en jeu, ce lot ne pourra pas être changé tant que toutes les pelotes ne seront pas inutilisables.

Aucune pelote ne pourra être ajoutée à ce lot pour finir une partie. L'organisation disposera d'autres lots de pelotes pour pouvoir remplacer celui qui est complètement inutilisable.

Article 25 :

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

Si la pelote devenait inutilisable pendant le point, le jeu continuerait sans interruption et ne pourrait être suspendu. Si l'un des joueurs interrompt le jeu, il perd le point.

Dans ce cas, seul le juge peut arrêter l'échange. Si la pelote se détériore pendant l'échange et qu'on ne le constate qu'à la fin du

- point, ce dernier est marqué par l'équipe qui l'a réussi. Si le juge arrête le point, il doit être rejoué par le même joueur.
- Article 26 : Les joueurs d'une équipe peuvent changer de poste autant de fois qu'ils le souhaitent au cours d'une partie.
- Article 27 : Si, le point commencé, la pelote heurte un des joueurs, le juge distinguera les cas suivants  
A: Si au retour du frontis, la pelote touche un joueur ou son instrument, le juge donnera le point à son adversaire.  
B: Si la pelote heurte le joueur qui a frappé la pelote ou son partenaire, le coup sera toujours faux.  
C: Si la pelote heurte un adversaire, le juge décidera :  
1°) A refaire s'il estime, d'après sa trajectoire et sa vitesse, qu'elle aurait été bonne.  
2°) Fausse, s'il estime, d'après sa trajectoire et sa vitesse, qu'elle n'aurait pas été bonne.  
3°) Même chose qu'en 1 et 2 si, après avoir touché un adversaire, la pelote est bonne.
- Article 28 : Dans tous les cas, dès lors que la pelote va vers le frontis, on considère qu'elle est en jeu. Si elle est interceptée par l'un des joueurs avant d'avoir touché le sol de la cancha, ce joueur perdra le point. Dans le cas où la pelote, dans sa trajectoire vers le frontis, se dirigerait vers l'extérieur de la cancha avant d'avoir touché le sol, elle pourra être interceptée par un joueur et ne sera pas considérée comme fausse.  
Si la pelote, une fois touchée par ce joueur, se dirige vers l'arrière et non vers le frontis, elle est considérée comme fausse.
- Article 29 : Si, pendant le jeu, l'un des joueurs perd une partie de sa tenue, qu'elle reste à l'intérieur de la cancha et que la pelote la touche, le joueur perdra le point. Sont considérés également comme vêtements les poignets, les serre-tête et tout accessoire utilisé par le joueur pourvu qu'il soit autorisé par la FIPV.

## CHAPITRE V : La gêne et le but à refaire.

- Article 30 : Lorsqu'un joueur gêne son adversaire, le juge prendra les décisions suivantes :  
A- Si la GÊNE produite par un adversaire est involontaire, le point est À REFAIRE.  
B- Si elle est intentionnelle, le joueur qui a gêné perd le point.  
C- Si deux joueurs d'une même équipe se GÊNENT, le juge leur donnera point perdu seulement si la pelote n'est pas bonne.  
D- Si la GÊNE est provoquée par un ENTRAÎNEUR OU REMPLAÇANT autorisés à rester sur la contre cancha, même décisions qu'en A et B.  
E- Si la GÊNE est provoquée par un juge ou toute personne autorisée à rester sur l'aire de jeu ( cameraman, photographe qui peuvent se déplacer sur la contre cancha) le point sera toujours À REFAIRE. Les caméras de télévision, qui sont FIXES à l'arrière ou à l'avant de la contre cancha ne sont pas considérées comme "gêne".
- Article 31 : Si les joueurs d'un même camp frappent en même temps la pelote, le point continue et la pelote est bonne. Si les frappes ne sont pas simultanées, la pelote est fausse.  
Dans la spécialité de la main nue, le renvoi de la pelote simultanément avec les deux mains sera bon, et faux si les frappes ne sont pas simultanées.
- Article 32 : Dans toutes les spécialités, le but pourra être rejoué si, lors de la première tentative, il y a eu pasa. Le second essai devra être réalisé par le même joueur. Si pour une raison quelconque cela s'avère impossible, son équipe perd le point.

## CHAPITRE VI : Le juge et les incidents de jeu.

- Le juge est la seule personne habilitée à donner PASA, FALTA, À REFAIRE, BONNE OU FAUSSE.  
Le point est "à refaire" à partir du moment où il est bon.

## CHAPITRE VII : Droits et devoirs des juges et des entraîneurs

- Article 34 : Les joueurs, au cours d'une partie, ont le droit de demander l'avis du juge s'ils pensent qu'il y a pasa, falta gêne ou un empêchement quelconque au bon déroulement du jeu.  
Dans tous les cas, les joueurs, en tant que sportifs, doivent continuer à jouer, indépendamment de ce que décide le juge.  
Si un joueur estime qu'il y a une irrégularité et, de sa propre initiative, arrête le jeu, le juge prend une décision. S'il donne le point perdu, il donne un AVERTISSEMENT au joueur.  
Le joueur peut demander avant ou juste après avoir frappé la pelote en direction du frontis.
- Article 35 : Dans les spécialités où l'on joue avec un INSTRUMENT ET UNE PELOTE DE CUIR, tous les joueurs doivent porter un casque de protection OBLIGATOIREMENT blanc et sans autocollants.  
A paleta gomme, paleta cuir, frontenis, xare et pala corta, les avants et les arrières DOIVENT PORTER DES PROTECTIONS OCULAIRES.  
Cette obligation s'applique dès l'entrée sur la cancha pour l'échauffement. Sinon, le juge n'autorisera pas l'échauffement et l'équipe sanctionnée ne disposera pas d'un temps supplémentaire pour s'échauffer.
- Article 36 : Les équipes participantes, durant le déroulement de la rencontre, pourront demander 5 (cinq) arrêts chacune à condition qu'elles aient le but. Si, pour des raisons de climatologie, un nombre supérieur d'arrêts était nécessaire, SEUL LE JUGE en décidera. Les temps de repos, en aucun cas, ne pourront excéder une minute. Lorsqu'une équipe qui a demandé un arrêt revient sur la cancha, l'équipe adverse doit aussi revenir, sans utiliser le reste du temps disponible.  
Si un joueur d'une équipe qui n'a pas le but se repose sans autorisation, le juge ordonnera à l'adversaire de buter et de poursuivre la rencontre. Le joueur fautif recevra un avertissement à la fin du point.  
Pour un repos, aucun joueur ne peut quitter la cancha.  
S'il le considère comme opportun et nécessaire, et à titre exceptionnel, le juge pourra accorder des arrêts. Dans ce cas, ils ne seront pas décomptés et le juge pourra autoriser les joueurs à abandonner l'aire de jeu. Dans ce cas, le joueur sera toujours accompagné par un juge.
- Article 37 : De façon générale, pendant le déroulement d'une rencontre, en fronton de 30 et 36 mètres, SEULS les entraîneurs et les remplaçants pourront rester sur la contre cancha à l'arrière, près du mur d'errebot.  
Le médecin de chaque équipe restera hors de l'enceinte de jeu, mais près de la porte d'accès.  
En trinquet, sous la galerie, seuls pourront rester les entraîneurs, les remplaçants inscrits sur la feuille d'engagement de la spécialité pratiquée, les médecins, le délégué et le médecin de la FIPV, les juges et le responsable du matériel de l'installation.  
L'équipe bleue se placera le plus près possible du fond, l'équipe rouge immédiatement à côté.  
Les mêmes personnes correspondant à la rencontre suivante pourront aussi se placer sous la galerie.
- Article 38 : L'entraîneur doit uniquement assister ses joueurs entre les points et pour le choix des pelotes. A paleta cuir et corta, il veillera à ce que les joueurs aient au moins un autre instrument prêt à jouer, afin de permettre un changement rapide.  
L'entraîneur en s'occupant de ses joueurs entre deux points ne devra pas ralentir le déroulement normal de la rencontre.

Sinon il recevra un avertissement du juge et s'il persiste dans son comportement il recevra un deuxième avertissement suivi d'une expulsion de la cancha.

Si l'entraîneur ou un membre de sa délégation conseille ses joueurs durant le déroulement d'un point par la voix ou par gestes, il recevra un avertissement de la part du juge et en cas de récidive, ils seront expulsés.

Si la personne expulsée se place dans le public et continue à conseiller ses joueurs, le juge arrêtera la partie, et par l'intermédiaire du délégué fédéral, le fera expulser du fronton. En cas de refus, le juge arrêtera la rencontre et consignera l'incident sur la feuille de partie.

## **CHAPITRE VIII : Autorité du juge dans la cancha.**

Article 39 :

Le juge est L'UNIQUE autorité à l'intérieur de la cancha et ses décisions sont sans appel sur les litiges jusqu'à la fin de la partie. Il peut être accompagné d'assesseurs et recevoir ainsi l'aide des juges dits de "falta" et "pasa" lorsqu'il le juge opportun ou s'ils le lui demandent.

Le juge principal, avant de décider l'arrêt de la partie, doit consulter le délégué de la FIPV ou son représentant.

Cependant, la décision finale lui appartient.

Article 40 :

Les juges dits de "falta" et "pasa" sont les seuls habilités à prendre une décision sur ces deux situations de jeu.

Exceptionnellement, le juge principal peut annuler leur décision, tant au but qu'en cours de point. Quand ils interviennent, le joueur doit continuer le point jusqu'à la décision finale du juge principal.

Le juge principal, au cours d'une partie, PEUT SE PASSER du juge de "pasa" ou de "falta" ou des deux à la fois. Dans ce cas, le jeu continue avec un juge UNIQUE.

Quand le juge est unique, il pourra être remplacé par un autre ou par le ou les coordinateurs de la FIPV lesquels peuvent également remplacer les trois juges s'ils l'estiment nécessaire.

## **CHAPITRE IX : Cas particuliers pendant le jeu.**

Article 41 :

Il est formellement interdit de mouiller la pelote sous aucun prétexte. Si le juge s'en rend compte, il arrêtera le jeu, infligera un avertissement au joueur, et gardera la pelote jusqu'à ce qu'il estime que les conditions sont réunies pour la remettre en jeu. Dans ce cas, pour continuer la partie, le juge prendra l'une des pelotes qui sont en jeu choisie par l'équipe qui a le but. Après avoir au moins joué un point avec cette pelote, l'équipe qui a le but pourra la changer ou la conserver.

Si le juge ne s'aperçoit de rien et que le but soit anormal, il le fera REFAIRE sauf si le point est revenu à l'adversaire.

Article 42 :

Toute pelote qui reviendra du mur d'errebote doit être lancée directement vers le frontis, soit frappée à la volée, soit au premier bond, bien que dans sa trajectoire elle puisse toucher le mur de gauche dans un fronton avec mur à gauche, ou les murs de gauche et de droite en trinquet.

Article 43 :

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

Si, au cours d'un échange, l'instrument d'un joueur venait à se rompre ou à être inutilisable, le joueur ne pourra l'échanger jusqu'à ce que le point soit terminé. Si le joueur change d'instrument, il s'abstiendra d'intervenir pendant le point. S'il le fait, il donnera le point à l'adversaire. Le joueur peut continuer à jouer avec un morceau de son instrument mais pas avec les deux.

Si la rupture de l'instrument se produisait au moment d'effectuer le but et qu'il se produise un « pasa », l'instrument pourra être échangé pour un refaire le but. Même chose si l'adversaire, au moment de renvoyer la pelote, brise son instrument.

Article 44 :

Si le joueur lâche son instrument, lui seul peut le ramasser. Si quelqu'un l'aide, il s'abstiendra d'intervenir pendant le point. S'il le fait, il donnera le point à l'adversaire.

Si l'instrument est ramassé par l'adversaire ou s'ils l'éloignent volontairement, le juge leur donnera point perdu.

## **CHAPITRE X : La partie perdue.**

Article 45 :

La partie sera considérée comme perdue:

A. Quand l'un des participants ne respectera pas la décision du juge et refusera de continuer la partie.

B. Quand le joueur abandonnera la cancha en prétextant des motifs qui ne seront pas des cas de force majeure, ou pour des blessures produites pendant la partie, ou encore pour des raisons non fondées selon l'avis de juge.

## **CHAPITRE XI : Cas de force majeure.**

Article 46 :

Sont considérés comme cas de force majeure:

1° En fronton non couvert,

A La tombée de la nuit, l'obscurité.

B La pluie ou tout autre phénomène atmosphérique.

C L'invasion du fronton par des insectes.

D L'invasion de la cancha par les spectateurs.

2° En fronton couvert,

A l'obscurité ou l'absence de lumière.,

B L'apparition de gouttières ou d'humidité rendant difficile le déroulement de la partie.

C L'invasion de la cancha par les spectateurs.

Dans tous les cas, ce seront LE JUGE ET LE DÉLÉGUÉ DE LA FIPV qui décideront de la suspension de la partie. Avant de prendre cette décision, on attendra au plus une demi-heure pour que la cause de l'arrêt disparaisse. Au-delà, la partie sera arrêtée. Le juge consignera alors sur la feuille de résultat les causes de l'arrêt, le score atteint et l'équipe qui possède le but.

Le Comité exécutif de la FIPV ou, à défaut, le Comité d'organisation fixeront la reprise de la rencontre.

La partie reprendra sur le score atteint au moment de l'arrêt et avec les mêmes joueurs. Si un joueur est remplacé pour une blessure ou un malaise qui se sont produits durant cet intervalle, l'adversaire peut aussi procéder à un remplacement dans son équipe Cette blessure ou cette indisposition devront être constatés par le médecin de la FIPV ou son remplaçant.

Le juge principal le consignera sur la feuille de résultat.

## **CHAPITRE XII : Blessures et remplacements.**

Article 47 :

La blessure d'un joueur sera constatée par un médecin délégué de la FIPV ou le médecin désigné par le pays organisateur en accord avec la Fédération Internationale de Pelote Basque. La blessure à laquelle il est fait allusion sera celle causée par un adversaire directement ou non, celle produite par son partenaire ou par le joueur lui-même, et qui, d'après le médecin, empêche le joueur de continuer la partie.

Le médecin de la FIPV disposera d'un temps maximum de 7 (SEPT) minutes pour faire un diagnostic à partir du moment où le

blessé lui est présenté.

Article 48 : -

Pour le remplacement d'un joueur blessé par un adversaire et examiné par le médecin de la FIPV, on procédera de la façon suivante :

A Il pourra être remplacé par un suppléant à condition que celui-ci soit inscrit sur la feuille d'engagement Un SEUL pour le tête à tête et DEUX pour les parties par équipes.

B S'il y a remplacement, la partie devra reprendre dans les 15 (QUINZE) minutes au maximum à partir du moment où le blessé est entre les mains du médecin. Pendant ce délai, les remplaçants peuvent s'échauffer sur la cancha.

C Si un joueur est remplacé, l'équipe adverse peut également procéder à un remplacement Elle dispose pour cela du même temps.

D S'il n'y a pas de joueurs inscrits sur la feuille d'engagement, on procédera comme suit :

1°. Dans les parties individuelles:

Le juge déclarera la partie terminée. Elle sera perdue par l'équipe qui n'a pas pu la finir. Le juge consignera les circonstances sur la feuille de résultat. Dans la case réservée au score l'équipe qui pouvait continuer la partie sera marquée vainqueur et l'adversaire aura le nombre de points du tableau d'affichage au moment de l'arrêt.

2°. Dans les parties par équipes:

L'entraîneur de l'équipe ayant un joueur blessé dispose de 7 (SEPT) minutes à partir du moment où le blessé est entre les mains du médecin pour communiquer au juge sa décision.

-Soit la partie continue avec un seul joueur dans son équipe. L'adversaire ne peut ni retirer ni remplacer un joueur.

-Soit retirer son équipe au complet, perdant ainsi la partie. Le juge consignera cela comme précisé ci-dessus (D 1°).

-Soit la partie continue avec un seul joueur dans son équipe et, si le blessé se rétablit, il réintègre l'équipe avec l'autorisation du juge.

Article 49 :

En cas de blessure provoquée par le joueur lui-même ou son partenaire :

En tête-à-tête, PAS DE REMPLACEMENT. Le joueur qui ne peut continuer la partie a perdu. Le juge procédera comme ci-dessus.

En deux contre deux, l'entraîneur peut procéder comme il est dit au 2° de l'article 48.

Si le joueur est blessé pour une raison extérieure au jeu : HUMIDITÉ, GÊNE PAR UN JUGE, CAMÉRA DE TÉLÉVISION MOBILE, TOUT AUTRE MOYEN DE COMMUNICATION AUTORISÉ À RESTER DANS LA CONTRE CANCHA, UN REMPLAÇANT ADVERSE, L'ENTRAÎNEUR ADVERSE, le remplacement est autorisé si des joueurs sont inscrits sur la feuille d'engagement comme il est précisé plus haut. (48 A).

La partie continuera comme il est précisé dans le paragraphe B de l'article 48.

## CHAPITRE XIII : Signe distinctif et tenue des joueurs.

Article 50 :

Le signe distinctif des équipes sera la ceinture de couleur ROUGE pour les premiers nommés sur le calendrier de la compétition et BLEUE pour les seconds.

Article 51 :

De façon générale, les joueurs auront toujours une tenue blanche.

La chemisette ou polo, avec un col, sera blanche ou rouge. Les pantalons, jupe, jupe culotte ou bermuda pour les féminines seront aussi de couleur blanche. Les chaussures de sport seront à dominante blanche et les chaussettes de couleur blanche.

Tous les joueurs d'une même équipe devront se présenter sur la cancha dans la même tenue que ce soit pour l'échauffement, la dispute de la partie ou la remise des récompenses.

En résumé :

L'équipe première nommée portera une ceinture rouge et un polo ou une chemisette rouge.

L'équipe nommée en second sera toute en blanc avec une ceinture bleue. Ceci chez les amateurs.

Si l'équipe qui doit porter la chemisette ou le polo de couleur rouge n'en possède pas, elle pourra, avec l'accord de l'adversaire et de l'organisation, intervertir les couleurs avec cet adversaire.

Chez les professionnels, le Comité exécutif de la FIPV pourra autoriser l'utilisation de chemisettes ou polo de couleur bleue OU D'UNE AUTRE COULEUR. On conservera la couleur rouge pour l'équipe première nommée sur le calendrier.

## CHAPITRE XIV : Identifications publicitaires.

Article 52 :

De façon générale,

1° Les identifications publicitaires sont autorisées dans toutes les compétitions organisées par la FIPV à condition de respecter les règles suivantes.

2° De façon générale, seule est autorisée la publicité de nature commerciale ou de bienfaisance. Aucune publicité ne pourra servir une cause politique ou les intérêts d'un groupe de pression qu'il soit local ou international.

3° Dans les aires de jeu, on ne pourra apposer aucune publicité que la FIPV jugera de mauvais goût, qui porte atteinte à la morale ou aux bonnes mœurs qui soit diffamatoire ou inadaptée à notre sport.

4° L'emplacement des publicités sur les aires de jeu ne devront pas gêner le bon déroulement de la compétition, ni rendre difficile la vision de la pelote pendant le jeu. Afin que ces conditions soient respectées, les espaces publicitaires devront être agréés par la FIPV.

Article 53 : IDENTIFICATIONS PUBLICITAIRES.

Les publicités sur les vêtements ou les équipements des joueurs pendant les parties devront respecter les normes ci-dessous ÉTANT ENTENDU QU ELLES CONSTITUENT UN MAXIMUM AUTORISÉ PAR LA FIPV ET QU ' ELLES PEUVENT, DANS TOUS LES CAS, ÊTRE ADAPTÉS AUX NORMES DE CHAQUE PAYS AVEC L'AUTORISATION PRÉALABLE DE LA FIPV.

1.1 Sur la chemisette :

Sur la partie gauche ou droite de la poitrine pourront figurer les insignes, écussons, nom des pays ou le logo des entreprises professionnelles de pelote qu'ils représentent, sans excéder 80 cm<sup>2</sup>. De même pourront figurer une marque publicitaire ou le logo du fabricant sans que chacun dépasse 80 cm<sup>2</sup>.

1.2 Sur la poitrine et dans le dos :

Pourra figurer une marque publicitaire, sans excéder 700 cm<sup>2</sup>. De même pourront figurer sur le dos le nom du pays, du club, du joueur ou de l'entreprise professionnelle qu'ils représentent, soit en demi cercle soit droit, avec les dimensions maximum suivantes : Longueur : 40 cm Hauteur 10 cm.

1.3 Sur les manches, le pantalon ou la jupe culotte :

Pourra figurer une marque publicitaire sans excéder 120 cm<sup>2</sup> ( 15x 8).

Sur le pantalon ou suivant le cas, jupe ou jupe culotte, pourront figurer sur le devant le logo du fabricant sans excéder 25 cm<sup>2</sup>.

1.4 Sur les instruments :

Pala, cesta, xare, raquette de frontenis, serre tête, serre poignets, chaussettes, lunettes et autres objets portés par le joueur pourront porter le logo standard du fabricant. Sur le casque seront autorisés le nom du pays, du joueur, un numéro ou le logo de l'entreprise professionnelle de pelote.

1.5 Sur les sacs, serviettes, survêtement et autres équipements.

Pourront figurer aussi bien les logos des fabricants que de publicités.

Article 54 : DERNIÈRE CLAUSE SUR LA PUBLICITÉ :

Le Comité exécutif de la FIPV est habilité à donner toutes autorisations et apporter des réponses concrètes aux questions se rapportant au présent règlement pour chaque compétition qu'il organise, ainsi que d'éclaircir les différentes interprétations possibles découlant de son application, à l'intérieur des limites établies dans ce chapitre.

## CHAPITRE XV : Placement des joueurs et des juges sur la cancha.

Article 55 :

Durant le déroulement de la partie, les joueurs d'une même équipe pourront changer de poste autant de fois qu'ils le souhaitent indépendamment de leur ordre d'inscription sur la feuille de résultat.

Article 56 :

Dans tout championnat ou Coupe du Monde seniors ou moins de 22 ans, le nombre de juges est le suivant :

FRONTON DE 36 MÈTRES : deux ou trois juges.

A main nue, il y a deux juges. Le juge principal se placera au 4 ou ligne de falta. L'assesseur au 7 ou ligne de pasa.

Aux instruments, il y a trois juges. Le juge principal au 7, un assesseur au 4 et l'autre à la ligne où l'on fait bondir la pelote.

FRONTON DE 54 MÈTRES : Trois juges.

Pour toutes les spécialités qui se pratiquent dans ce type d'installation, les juges se placeront comme en 36 mètres aux instruments.

TRINQUET de 28.5 MÈTRES: un juge unique.

Étant donné les caractéristiques de cette cancha, le juge n'a pas de place spécifique. Il se déplacera dans toute la cancha, en fonction du déroulement du jeu.

FRONTON DE 30 MÈTRES : deux juges.

A paleta gomme, où il n'y a pas de pasa, le juge principal se mettra à hauteur de la ligne de but, à 15 mètres du frontis.

L'assesseur se placera à l'arrière, contre le mur d'errebot pour surveiller la ligne séparant la cancha de la contre cancha.

A frontenis, le juge principal se placera au 3 ou ligne de falta soit à 10,50 mètres du frontis, et l'assesseur au 5 ou ligne de pasa soit à 17,50 mètres du frontis. Dès que le but est effectué, le juge de pasa se placera comme à paleta gomme.

## CHAPITRE XVI : Spécialités aux instruments. Les pelotes, le but, le nombre de points.

Article 57 : - FRONTON DE 54 MÈTRES ( JAI-ALAI ) : Cesta punta et Pala

1° - Cesta punta.

1-1. - Le chistera est en châtaignier, étroitement tressé d'osier ou de fils de plastique, creux et courbe avec une longueur de 90 à 110 centimètres, depuis le frontal du gant jusqu'au centre de la pointe y compris la courbure. La poche de rétention est de 15 à 16 centimètres et, en ligne droite depuis le frontal jusqu'à la fin de la courbure extérieure, il y a une longueur de 65 à 68 centimètres, avec une tolérance minimale à choisir par les joueurs eux-mêmes.

1-2. - La partie est en 35 points.

1-3. - Les pelotes doivent avoir un poids total de 125 à 128 grammes.

1-4. - Le but s'effectuera depuis 40 mètres.

1-5. - Le Pasa est à 28 mètres du frontis, soit, si c'est possible, à la ligne 7.

2° - Pala.

2-1. - La pala est en bois de qualité variable, de forme étroite au manche et qui va en s'élargissant. Elle a une longueur totale de 52 à 54 centimètres, une largeur, dans sa partie la plus large, de 10,5 centimètres et une épaisseur de 3,5 à 4,5 centimètres.

Elle est d'une seule pièce de bois, étant entendu qu'il est interdit d'incruster des pièces métalliques ou d'autres espèces de bois.

Son poids variera entre un minimum de 840 grammes et un maximum de 880 grammes.

2-2. - Les parties se joueront en 45 points.

2-3. - Les pelotes auront un poids total de 100 à 110 grammes.

2-4. - Le but s'effectuera depuis 40 mètres.

2-5. - Le Pasa est à 28 mètres du frontis, soit, si c'est possible, à la ligne 7.

Article 58 : - FRONTON DE 36 MÈTRES

1° - Main nue tête-à-tête et par équipes.

1-1. - Pour les deux spécialités, les parties se joueront en 22 points.

1-2. - Pour les deux spécialités, le but se fera à 14 mètres du frontis.

1-3. - Les pelotes doivent avoir un poids total compris entre 101 et 103 grammes.

1-4. - Le Pasa est situé à 24,50 mètres du frontis soit, si c'est possible, à la ligne 7.

2° - Paleta cuir.

2-1. - Elle est en bois et peut être plaquée d'une fine couche d'un bois différent ou d'une fibre synthétique. Sa longueur maximum est de 50 cm, son épaisseur comprise entre 2,5 et 3 cm et sa largeur maximum de 13,5 cm. Son poids maximum est de 600 g.

2-2. - Le but se fera à 33 mètres du frontis.

2-3. - Les parties se disputent en 35 points.

2-4. - Le poids total des pelotes est compris entre 50 et 55 g..

2-5. - Le Pasa est à 24,5 mètres du frontis, soit, si c'est possible, à la ligne 7.

3° - Pala corta.

3-1. - Elle est en bois et d'une seule pièce. Il est interdit d'incruster un bois différent ou du métal. Elle peut être plaquée d'une fine couche d'un bois différent ou d'une fibre synthétique

3-2. - Sa longueur maximum est comprise entre 49 et 51 cm .

3-3. - Son épaisseur est comprise entre 3 et 4 cm.

3-4. - Sa largeur maximum est de 11,5 cm.

3-5. - Son poids maximum est de 800 grammes.

3-6. - Les parties se disputent en 40 points

3-7. - Le but se fera à 33 mètres du frontis.

3-8. - Le Pasa est à 24,5 mètres du frontis, soit, si c'est possible, à la ligne 7.

3-9. - Le poids total des pelotes est compris entre 85 et 91 g.

Article 59 : - FRONTON COURT DE 30 MÈTRES

Dans ce type de fronton, on jouera à Paleta gomme et à frontenis.

1° - Paleta gomme.

1-1. - Elle est en bois d'une seule pièce ou plaquée.

1-2. - Sa longueur maximum est de 55 cm.

1-3. - Sa largeur maximum est de 20,5 cm.

1-4. - Son épaisseur maximum est de 1cm et son poids maximum de 500 g.

1-5. - Les parties se disputent en 25 points

1-6. - Le but se fera à 15 mètres du frontis pour dépasser les 15 mètres.

1-7. - Dans cette spécialité, il n'y a pas de Pasa.

1-8. - Il y aura demi faute quand, au but et avant d'avoir touché le sol, la pelote touche le mur de gauche puis le mur d'errebot et ceci dans n'importe quel ordre. Si elle ne touche que l'une des deux parois, elle est bonne, à condition qu'elle touche le sol après les 15 mètres. Deux demi fautes consécutives entraînent la perte du point.

1-9. - La ligne inférieure du frontis est à 60 cm du sol à sa partie supérieure.

1-10.-La pelote est creuse et d'un poids maximum de 40 g. On considérera que la pelote peut être mise en jeu si, quand on la laisse tomber, sans lui donner d'impulsion, d'une hauteur de 1,70 m, elle rebondit entre 1,10 et 1,30 m au maximum.

2° - Frontenis masculin et féminin..

2-1. - L'instrument,( ou raquette), est semblable à celui du tennis.

2-2. - Les parties se jouent en 30 points.

2-3. - La pelote est creuse pour un poids compris entre 39 et 42 g..

2-4. - Le but se fera à 17,5 m du frontis pour dépasser 10,5 m. ou se trouve la ligne du falta. Dans cette spécialité, le Pasa existe.

2-5. - La ligne inférieure du frontis est à 60 cm du sol à sa partie supérieure.

2-6. - On considérera que la pelote peut être mise en jeu si, quand on la laisse tomber, sans lui donner d'impulsion, d'une hauteur de 2 m, elle rebondit entre 1,58 et 1,68 m au maximum.

#### Article 60 : - TRINQUET.

Dans ce type d'installation, on joue aux spécialités de:

1 - Main nue tête-à-tête et main nue par équipes.

2 - Paleta cuir.

3 - Paleta gomme, masculine et féminine.

4 - Xare.

#### Article 61 : - MAIN NUE TÊTE-À-TÊTE ET MAIN NUE PAR ÉQUIPES.

1-1. - Pour les deux spécialités, les parties se jouent en 40 points.

1-2. - La pelote a un poids maximum de 95 g.

1-3. - Le but se fait à 10 m du frontis pour dépasser 17,5 m.

1-4. - Dans cette spécialité, il n'y a pas de demi faute. Le but est libre et la pelote peut retomber n'importe où dans la cancha..

1-5. - On donnera FALTA :

A : Quand on fait bondir la pelote 2 fois ou plus au sol.

B : Quand, après avoir rebondi sur le tambour, la pelote sort des limites de jeu ou touche une ligne.

C : Quand elle touche le toit.

D : Quand, au but, elle va directement dans le filet avant la ligne des 17,5 mètres ou qu'elle touche cette ligne.

E : Quand la pelote va directement du pan coupé sur la raie horizontale du frontis ou au dessous de celle-ci.

1-6. - Le point sera gagné par l'équipe qui, au but, envoie la pelote directement dans le filet en dépassant les 17,5 mètres..

1-7. - Si la pelote touche le cadre du filet de haut en bas ou de bas en haut, elle est considérée comme filet.

#### Article 62 : - PALETA CUIR.

2-1. - L'instrument aura les mêmes caractéristiques qu'en fronton court.

2-2. - Les parties se jouent en 40 points.

2-3. - La pelote aura un poids compris entre 52 et 54 g..

2-4. - Le but se fera à 20 m du frontis pour dépasser 20 m. la pelote devant bondir dans la partie droite de la cancha.

2-5. - Il y aura demi faute si la pelote à gauche ou sur la ligne qui délimite ces deux zones..

2-6. - Seront considérés comme FALTA :

1° Deux demi fautes consécutives.

2° La pelote qui, du frontis, va directement dans le filet.

3° La pelote qui touche le toit.

4° La pelote qui touche les lignes délimitant l'aire de jeu ou qui va au-delà.

5° Quand la pelote est frappée avec la paleta non tenue à la main.

6° La pelote qui, après avoir touché de volée le tambour, sort des limites de jeu.

7° La pelote qui va directement du pan coupé sur la raie horizontale du frontis ou au dessous de celle-ci.

8° La pelote qui, avant d'avoir touché le sol, touche le cadre du filet de haut en bas ou de bas en haut.

#### Article 63 : - PALETA GOMME.

3-1. - La paleta aura les mêmes caractéristiques qu'en mur à gauche de 30 m.

3-2. - La pelote aura les mêmes caractéristiques qu'en mur à gauche de 30 m.

3-3. - Les parties se jouent en 30 points pour les hommes et en 30 points pour les féminines.

3-4. - le but se fait à 15 m. du frontis pour dépasser les 15 m. La pelote doit tomber à droite de la ligne longitudinale.

3-5. - Il y aura FALTA pour les mêmes raisons qu'à paleta cuir.

#### Article 64 : - XARE.

Cet instrument se compose d'un anneau d'osier à manche court et d'une corde entrelacée. Sa longueur est de 55cm et sa largeur de 16 cm au maximum.

4-1. - La pelote aura un poids maximum de 83 g..

4-2. - Les parties se jouent en 45 points.

4-3. - Le but se fait à 20 m du frontis pour dépasser les 20 m. La pelote doit tomber à droite de la ligne longitudinale.

4-4. - Il y aura FALTA pour les mêmes raisons qu'à paleta cuir.

#### Article 65 : - POIDS DES INSTRUMENTS.

Les instruments de pala, paleta cuir et pala corta seront pesés par l'organisation avant le début du championnat concerné.

Les juges vérifieront avec soin que les instruments correspondent aux normes établies dans le présent règlement.

#### Article 66 : -

Dans toutes les spécialités de trinquet où l'on utilise un instrument, le buteur doit faire bondir la pelote après la ligne déterminée pour chaque spécialité et dans la partie gauche de la cancha. Si la pelote touche l'une des lignes déterminées pour le but, elle sera considérée comme falta.

#### Article 67 : -

En trinquet, à main nue tête-à-tête et par équipes, paleta cuir, paleta gomme et xare, lorsqu' une équipe frappe la pelote, et qu'en revenant du frontis, celle-ci rebondit sur le sol de la cancha et va dans le filet, elle gagne le point.

#### Article 68 : -

Cas particuliers en trinquet :

Dans toutes les spécialités qui se pratiquent dans cette installation, si, directement ou après un rebond, la pelote touche le dernier poteau (cadre du filet), le jeu continue.

De même si, dans sa trajectoire vers le frontis, elle touche le premier poteau (cadre du filet), le jeu continue.

Par contre, si pendant le déroulement du point, elle touche l'un des autres poteaux, le point est perdu pour l'équipe qui vient de frapper la pelote.

Pendant le point, si la pelote va directement du frontis au mur du fond puis touche de nouveau le frontis au dessus de la raie sans avoir touché le sol, LE JEU CONTINUE.

Par contre, si la pelote va directement du frontis au mur du fond puis touche de nouveau le frontis au dessous de la raie sans avoir touché le sol, LE POINT EST PERDU POUR L'ÉQUIPE QUI VIENT DE FRAPPER LA PELOTE.

Dans toutes les spécialités de trinquet, si, au retour du frontis, la pelote touche le sol de la cancha puis retouche le frontis, le point s'arrête et il est accordé à l'équipe qui vient de frapper la pelote.

#### Article 69 : - Délégué sportif et délégué local :

Le Comité d'organisation, sur délégation du Comité exécutif de la FIPV, désigne les délégué sportif et le délégué local. Le nombre de délégués dépend du nombre d'installations et toujours du Comité d'organisation.

Leur rôle est le suivant :

1° -S'assurer du parfait état de la cancha pour le déroulement des rencontres.

2° -S'assurer qu'à tout moment l'ensemble des services comme : les vestiaires des joueurs, le local pour le juges, les toilettes, les boissons rafraîchissantes pour les participants etc., soient toujours disponibles.

3° -Lors de la première partie de la journée, faire libérer le fronton dix minutes avant l'heure fixée pour cette première rencontre.

4° -En collaboration avec les juges, contacter les équipes concernées afin qu'elles remplissent les feuilles d'inscription pour les différentes rencontres.

5° -OBLIGATOIREMENT, participer, avec le Comité exécutif de la FIPV, le Comité d'organisation et le Comité de juges, soit oralement soit par écrit, à l'assignation de l'une quelconque d'entre elles.

6° -En trinquet, vérifier que seules se trouvent sous le tambour les personnes autorisées à y accéder.

7° -A la fin de la partie, accompagner les entraîneurs et les délégués des nations concernées au local des juges, pour signer et retirer la feuille de résultat.

8° -veiller à ce que les autres directives du Comité d'organisation ne s'opposent pas aux droits et devoirs des délégations participantes.

## **CHAPITRE XVII :Disposition finale.**

Article 70 : - Le Comité exécutif de la FIPV ou à défaut le Comité de compétition, sont habilités à résoudre tout problème qui se présente au cours de la compétition non prévu dans le présent règlement.