

# 4 REGLEMENT SPORTIF

## **40 - OBSERVATIONS PRELIMINAIRES**

**A. La dénomination “pelote basque” englobe une grande variété de jeux ou spécialités.**

Ces spécialités sont :

- Main nue,
- Chistera Joko garbi, remonte, rebot,
- Grand Chistera, cesta punta,
- Pasaka,
- Paleta (pelote de cuir et pelote de gomme), pala corta, pala,
- Xare,
- Frontenis.

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

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

**B. Parmi les jeux de trinquet :**

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

**C. Parmi les jeux de place libre :**

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

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

a) Fronton long (54 mètres ou Jaï-alai) :

- La cesta punta,
- Le remonte,
- La pala larga.

b) Fronton court (36 mètres) :

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

c) Fronton court (30 mètres) :

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

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

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

Tels sont :

- Le rebot,
- le pasaka.

On y compte par jeux. Le jeu se compose de quatre points : 15, 30, 40 et jeu, avec la règle de l'avantage pour le dernier point, le jeu devant être atteint avec deux points d'écart.

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

Tels sont :

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

On y compte par points.

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

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

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

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

### **410 - Le Jeu**

#### **410.0 - LE BUT**

- a) Le droit d'engager le point ou le premier but pour les jeux de blaid, le droit de choisir le camp, pour les jeux directs, est tiré au sort.  
Le juge procède au tirage au sort sur le terrain de jeu, en présence d'un joueur de chaque camp.
- b) Avant de faire rebondir la pelote pour buter, le buteur doit avertir le camp adverse Il le fait ordinairement en disant "jo" ou bien en faisant un geste d'invitation - à quoi l'un des joueurs adverse répond ou fait un signe d'acquiescement.  
Le point peut être engagé.
- c) Le point est à refaire si le buteur met la pelote en jeu sans l'accord de l'adversaire.
- d) Si le buteur a mis la pelote en jeu sans se rendre compte que son coéquipier ou l'un de ses coéquipiers n'était pas en place, son camp ne saurait porter réclamation s'il perd le point pour cette raison.  
La même règle vaut pour le camp dont l'un des joueurs a acquiescé au but.  
Les joueurs d'un même camp sont donc solidaires.
- e) Le but pourra être engagé indistinctement, soit par le joueur avant, soit par le joueur arrière.  
Mais la première tentative de but exécutée, s'il y a lieu d'arrêter le jeu, pour cause de force majeure, ou parce que le but est à refaire, il est obligatoire que ce soit le même joueur qui a engagé le point qui recommence celui-ci.
- f) Le buteur a le droit de prendre la pelote de son choix mais uniquement parmi celles retenues en début de partie.  
Dans le cas où toutes les pelotes retenues seraient égarées ou deviendraient inutilisables, un accord entre joueurs et délégué sera nécessaire pour le choix de nouvelles pelotes à mettre en jeu.
- g) Le buteur doit aviser l'adversaire de tout changement de pelote qu'il opère (sauf après une demi-faute). L'adversaire a le droit d'examiner et d'essayer la pelote mais uniquement en la faisant rebondir.
- h) Il est formellement interdit de mouiller la pelote avant de buter;
- i) Le but peut être repris «de volée» même en dehors de la zone où la pelote doit rebondir, sauf pour le rebot où le but doit être repris après le rebond.
- j) Entre le rebond et l'engagement, la pelote ne doit jamais toucher aucun mur ni élément extérieur.

## **410. 1 - LES FAUTES**

Il y a faute :

- a) Quand, après avoir dit "jo" pour buter ou fait un signe d'invitation, le buteur fait rebondir la pelote deux fois ou davantage.
- b) Quand le buteur fait rebondir la pelote en dehors des limites du terrain de jeu.
- c) Quand, au but, la pelote ne dépasse pas la raie fixée pour le but ou touche cette raie.
- d) Quand la pelote sort des limites du terrain de jeu.
- e) Quand la pelote touche une des raies de limite du terrain de jeu.
- f) Pour les jeux de blaid, quand la pelote frappe la raie horizontale du mur (limite inférieure bande métallique) ou qu'elle est envoyée au-dessous de cette raie.
- g) Quand la pelote frappe la limite supérieure du jeu ou passe au-dessus de cette limite.
- h) Quand un joueur touche du corps la pelote avant de la frapper ou après l'avoir frappée (berjes).
- i) Quand la pelote n'est reprise qu'au deuxième ou n-ième rebond au sol.
- j) Quand la pelote est envoyée intentionnellement en direction du mur du fond.

## **410. 2 - LES INCIDENTS DE JEU**

### **410. 20 Pelote touchant obstacle assimilé au terrain**

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

a) au but :

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

- Si celui que la pelote a touché dans sa trajectoire (en l'air) est en-deça d'une des raies, ou en contact quelconque avec une des raies, le point est acquis au camp qui devait relever celle-ci.
- Si le spectateur ou l'objet que la pelote a touché dans sa trajectoire aérienne est à l'intérieur des limites du but, il y a faute pour le camp du joueur qui devait relever la pelote.

b) au cours d'échanges :

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

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

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

La pelote est touchée après avoir frappé le mur :

- celui que la pelote a touché était en dehors du terrain de jeu ou bien en contact avec une limite de jeu : le point est perdu pour le camp du joueur qui a frappé la pelote ainsi touchée ;
- celui que la pelote a touché était à l'intérieur du terrain de jeu : pour les jeux de blaid, le point est perdu pour le camp du joueur auquel il appartenait de frapper la pelote immédiatement ;
- pour les jeux directs, il y a faute pour les joueurs du camp dans lequel la pelote a ainsi été touchée.

La pelote est touchée après le rebond.

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

#### **410. 21 Pelote touchant objet propre au joueur**

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

#### **410. 22 Pelote touchant un joueur adverse**

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

Jeux de blaid (indirects) : Quand la pelote frappée par un joueur touche dans sa trajectoire (en l'air) un joueur adverse, le point est à refaire : «berriz» si le ou les juges ou juge(s)-arbitre(s) estiment que la pelote aurait été bonne.

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

#### **410. 23 Pelote touchant son partenaire**

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

#### **410. 24 Gêne involontaire**

Lorsqu'un joueur a été involontairement gêné par l'adversaire, les camps en présence peuvent se mettre d'accord pour recommencer le point (berriz).

A défaut d'entente de leur part, le ou les juges ou juge(s)-arbitre(s), saisi(s) par les joueurs de la réclamation, décideront si le point est à refaire ou non.

Le joueur qui a été gêné, devra réclamer "berriz", "à refaire" au moment de renvoyer la pelote.

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

## **410. 25 Perte d'un instrument**

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

Si le juge ou juge-arbitre estime que l'instrument lâché a gêné l'adversaire, il peut accorder le "berriz".

## **410. 26 Instrument endommagé**

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

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

## **410. 26 Instrument endommagé**

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

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

# **411 - JUGES-ARBITRES - JUGES**

## **411. 0 - RÈGLES APPLICABLES AUX JEUX DE PELOTE BASQUE (SAUF PASAKA ET REBOT)**

Le juge-arbitre est l'autorité suprême sur le terrain de jeu et ses décisions sont sans appel. Il pourra se faire aider d'assesseur(s) qu'il placera aux lieux qu'il estimera les mieux appropriés ; ces assesseurs l'aideront dans les occasions et formes qu'il décidera.

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

Si, au cours d'un point, un assesseur estime qu'un joueur a commis une faute, il doit le signaler au juge-arbitre qui prend la décision ; les joueurs continuent à jouer le point jusqu'à l'intervention du juge-arbitre.

## **411. 1 - RÈGLES APPLICABLES AU JEU DE PASAKA ET REBOT**

- a) Le nombre, toujours impair, des juges varie suivant les jeux.
- b) 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 juges puisse(nt) intervenir de lui-même ou d'eux-mêmes.
- c) Seuls les joueurs en présence ont qualité pour demander l'intervention des juges.
- d) Un joueur qui a demandé l'intervention des juges ne doit pas, pour autant, s'arrêter de jouer. S'il le fait, c'est au risque, pour lui, de perdre le point au cas où sa demande ne serait pas jugée fondée.
- e) Les juges peuvent rejeter toute réclamation qui leur apparaîtra, soit trop tardive, soit su gérée par des tiers.
- f) Au Pasaka, le juge doit prononcer sa décision le plus rapidement possible.
- g) S'ils sont plusieurs, en cas de contestation, les juges attendent la fin du point, puis s'assemblent au centre de la place (bêret à la main) et délibèrent à voix basse. Nul ne doit s'approcher d'eux.
- h) Les juges, quel que soit leur nombre, s'abstiennent rigoureusement de discuter en cours de partie soit avec les joueurs, soit avec le public, au sujet d'un point litigieux et même de justifier, motiver ou commenter leur décision (en montrant par exemple aux joueurs ou au public le point où la pelote a rebondi).
- i) Les juges tranchent à la majorité des voix sauf dans les cas de litige de lignes où le ou les juge(s) mieux placé(s) prend ou prennent la décision.
- j) Les juges doivent observer le secret de leurs délibérations.
- k) Les décisions du ou des juges sont, sur les questions de fait, absolument sans appel.

### Le Plaza Gizon

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

## **412 - Tenue sportive des joueurs**

### **412.0 - DÉFINITION TENUE RÉGLEMENTAIRE**

Les joueurs doivent avoir la tenue réglementaire : chemise blanche ou rouge, pantalon blanc, chaussures de sport blanches. A partir des quarts de finale de toutes les compétitions, l'une des deux équipes (celle nommée en premier sur la convocation) devra porter une chemise rouge.

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

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

Le port de la montre, bracelet, chevalière est interdit.

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

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

## **412. 1 - IDENTIFICATION PUBLICITAIRE**

### **412.10 Catégorie Amateurs**

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

#### **Sur la chemise blanche ou rouge**

A gauche sur la poitrine, pourront être inscrits ou apposés, les insignes, écussons et nom de la société sans excéder 10 cm x 10 cm.

**Sur le côté droit poitrine** - sauf restrictions pour ligue et fédération - ainsi que sur les deux manches, une identification publicitaire (logo du fabricant compris) pourra figurer, n'excédant pas, pour chacune 50 cm<sup>2</sup>.

Aucune autre inscription apparente n'est autorisée.

#### **Sur le pantalon blanc**

Seul un logo standard du fabricant n'excédant pas 15 cm<sup>2</sup> est autorisé. Il sera situé sur le devant, à la hauteur d'une seule poche.

#### **Sur chaussettes et chaussures**

Un logo standard du fabricant par chaussette et un par chaussure de 15 cm<sup>2</sup> est autorisé.

#### **Sur les instruments**

Pala, chistera, xare, pasaka, raquette de frontenis

Casque, béret, casquette, serre-tête, serre-poignet, lunettes

Seul le logo standard du fabricant est admis : l'adjonction de dessins, logos, inscriptions, autocollants étant strictement interdite.

#### **Sur les sacs, serviettes, survêtements, équipements divers**

Logo standard du fabricant plus identifications publicitaires.

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

## **412.11 Catégorie “Amateurs-Indépendants” et “Professionnels”**

### 412.110 Nature des compétitions

Sont concernées les compétitions de la catégorie “Amateurs-Indépendants” et “Professionnels” organisées :

- par la F.F.P.B.
- par une organisation privée ayant eu l'autorisation préalable de la F.F.P.B.

### 412.111 Publicité réglementaire

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

Sur la chemise blanche ou rouge, centrée sur la poitrine, l'identification publicitaire ne devra pas excéder 250 cm<sup>2</sup>.

### 412.112 Publicité Partenaire principal

Les joueurs en présence sur la même aire de jeu lors des compétitions fédérales ou privées énumérées ci-dessus devront obligatoirement avoir la même identification publicitaire correspondant au partenaire principal des dites compétitions. En cas de présence de joueurs Amateurs, ceux-ci restent soumis au règlement fédéral. Art. 412.1

Pour les compétitions fédérales ainsi que pour les organisations privées, le partenaire principal est celui désigné par l'organisateur de la compétition, avec l'accord préalable de la F.F.P.B.

Lors de ces compétitions, chaque joueur “Amateurs-Indépendants” et “Professionnels” a la possibilité d'apposer en plus de l'identification publicitaire de la compétition l'identification publicitaire de son ou ses partenaire(s) selon le règlement fédéral en vigueur. Art. 412.1 (50 cm<sup>2</sup>, sur les manches uniquement).

En dehors des compétitions officielles énumérées ci-dessus, les joueurs “Amateurs-Indépendants” et “Professionnels” devront obligatoirement respecter le règlement fédéral (art. 412.1) concernant les identifications publicitaires.

Pour toutes les compétitions, les joueurs “Amateurs-Indépendants” et “Professionnels” ont l'autorisation d'apposer au dos de la chemise leur nom patronymique. Les lettres n'excédant pas 4 cm de hauteur.

Sur le pantalon qui doit être strictement blanc

La publicité est interdite. Seul le logo du fabricant n'excédant pas 15 cm<sup>2</sup> est autorisé. Il sera situé sur le devant à la hauteur de la ceinture ou d'une seule poche.

### 412.113 Sanction

En cas de manquement aux obligations ci-dessus définies, le joueur et /ou l'organisateur fera/feront l'objet de sanctions disciplinaires.

## **413 - Tenue des Juges, Juges-Arbitres, Assesseurs**

La tenue réglementaire comporte : chemise blanche, pantalon (bleu marine), chaussures et (éventuellement gilet de couleur foncée).

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

## **414 - Attitude du public**

Les spectateurs d'une partie de pelote s'abstiennent rigoureusement de signaler les irrégularités ou fautes dont ils sont les témoins, "Gaina Ichilik", "Bazterrak ichilik" ("silence en haut", "silence sur les cotés!").

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

## **415 - Le compteur**

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

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

## **416 - Publicité sur les aires de jeux**

Les publicités sont admises sur les aires de jeux.

1. En les positionnant sur les surfaces jouables, à l'exception des frontis, et en les situant, avec l'accord des responsables fédéraux, délégués, juges qui estimeront si les emplacements choisis ne risquent pas de dénaturer le jeu ;
2. Il est souhaitable de prévoir des publicités uniformes dans leur couleur, qui soient en harmonie soit avec la couleur des frontons "plein air", soit avec la couleur des frontons couverts.

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

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

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

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

Toute dérogation ne pourra être accordée que par la commission des relations publiques de la F.F.P.B.

## 417 - Terminologie de jeu

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

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

Pour les juges également, en réponse à une réclamation : "Zer Da" ou "Zer Da Pilota" (Pelote bonne ou fausse?), ils doivent répondre : "Jo, Segi, Ona, Falta, berriz" ou en français : "jouez, continuez, bonne, fausse, à refaire !".

## **42 - REGLES SPORTIVES APPLICABLES A** **UNE MODALITE DE JEUX**

### **420 - Jeux de Place Libre**

- 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.
- Dans une place dont la limite latérale ou partie de celle-ci est constituée par un mur, toute pelote touchant de volée ce mur sera jugée "fausse". De même si ce même mur a été touché par la pelote après le rebond, celle-ci n'est pas jouable.

- c) La pelote touchant, après le rebond sur le terrain de jeu, un grillage, une toile ou des gradins limitant le fond ou les côtés de la place, ne peut être reprise et le point est perdu pour le camp du joueur qui avait à la rattraper.
- d) Le pelote touchant de volée un grillage, une toile ou des gradins limitant le fond de la place est fausse pour le camp du joueur qui ainsi l'envoie.
- e) La pelote est fausse quand, au cours d'échanges et dans sa trajectoire, elle touche de volée le feuillage des arbres.
- f) Pour tous les jeux de blaid (jeux indirects), toute la surface du mur de jeu est bonne au-dessus de la raie horizontale, même l'arête du mur et le terrain du jeu est limité sur les côtés par deux lignes parallèles resserrées au pied du mur de jeu où elles forment le "carré de rebot".

Pour les jeux directs, mêmes limites que ci-dessus, excepté la raie horizontale inexistante et le carré du rebot qui ne sert de limite que pour le but. Celui-ci joué, toute la surface du terrain de jeu est valable.

## **421 - Règles générales applicables aux jeux de trinquet**

### **421. 0 - DISPOSITIONS COMMUNES**

- a) Pour les jeux de blaid (jeux indirects), le trinquet a comme limite sur le mur principal :
  1. une raie horizontale inférieure métallique sur ou au-dessous de laquelle toutes les pelotes sont fausses (sauf à main nue lorsque la pelote vient du pan coupé qu'elle avait auparavant frappé au-dessus de la raie).
 Une raie horizontale supérieure au-dessus de laquelle toutes les pelotes sont fausses. Les limites supérieures latérales sont matérialisées par une bande horizontale qui constitue la limite supérieure de l'aire de jeu tandis que le grillage constitue la limite supérieure du jeu.  
 Des deux côtés du mur principal, deux espaces rectangulaires sont délimités au-dessus des lignes latérales qui font aussi partie intégrante de l'aire de jeu dans les spécialités de Xare, Paleta pelote de cuir et Paleta pelote de gomme creuse.  
 Pour le pasaka, même limite, excepté la raie horizontale inférieure inexistante.
- b) Une pelote qui, sans avoir rebondi sur le terrain de jeu, va directement de la planche au delà des limites de jeu est fausse.
- c) Les parties en trinquet sont jugées par un juge-arbitre, qui se tient à l'intérieur du trinquet à l'endroit qui lui paraît le mieux choisi pour suivre utilement les péripéties de la partie. Il peut être assisté soit d'un assesseur placé à la galerie d'étage, soit de deux assesseurs, l'un, à la galerie d'étage, l'autre, en bas.

La pelote qui touche le cadre du filet de haut en bas ou de bas en haut est fausse. En cours de jeu, la pelote touche le frontis, frappe le mur du fond puis retouche le frontis, au-dessus de la raie horizontale, sans rebondir au sol : le jeu continue.

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

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

En cours de jeu, un des juges gêne un joueur ou touche la pelote. Il estime que la pelote aurait été jouable. Il peut accorder le "berriz". Cette règle n'est applicable qu'aux jeux indirects.

#### **421. 1 - RÈGLES GÉNÉRALES APPLICABLES AUX JEUX DE MAIN NUE, PASAKA ET PALETA PELOTE DE GOMME PLEINE.**

- a) Sous réserve de la distance à observer pour le but à main nue et à paleta pelote de gomme pleine, l'attaque directe du filet, tant latéral que du fond, est valable, et, lorsqu'elle est réussie, donne à son auteur point gagné.
- b) La pelote qui a touché, soit le filet latéral, soit le filet du fond, ne peut être reprise.
- c) Le cadre des filets est soutenu par des poteaux dégagés de toute maçonnerie, et la pelote qui touche le poteau est censée avoir touché le filet et ne peut être reprise (les premier et dernier montants ne sont donc pas filet).
- d) La pelote qui touche le cadre du filet de haut en bas ou de bas en haut n'est pas considérée comme ayant touché le filet ; elle est donc jouable. Si elle s'arrête sur le rebord inférieur, le point est acquis à celui qui a frappé en dernier.

#### **421. 2 - RÈGLES GÉNÉRALES APPLICABLES AUX AUTRES JEUX DE BLAID EN TRINQUET**

Pour les jeux de trinquet autres que la Main Nue, Pasaka et Paleta pelote de gomme pleine, c'est à dire, notamment, pour la paleta avec pelote de cuir ou pelote de gomme creuse, et pour le Xare, toute pelote, logée directement dans le filet, est fautive.

Pour que le point soit gagnant, il faut, obligatoirement, qu'avant d'entrer au filet, la pelote ait rebondi sur le terrain de jeu.

Il est ainsi fait pour ces spécialités, application de la règle internationale.

#### **422 - Règles générales applicables aux jeux de fronton mur à gauche**

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

## **Il y a trois bandes métalliques :**

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

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

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

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

## **L’engagement du point au but se fera de la façon suivante :**

La pelote devra être lancée contre le mur de face soit directement, soit après avoir touché le mur de gauche et elle devra nécessairement rebondir entre les lignes “falta” et “pasa”. Si la pelote ne dépasse pas la ligne falta, elle est fausse et le point est perdu pour le joueur qui a buté.

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

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

## **Il faut distinguer trois types de fronton mur à gauche :**

- a) le fronton mur à gauche court de 30 m où l’on joue au frontenis et à paleta gomme creuse ;
- b) le fronton mur à gauche de 36 m où l’on pratique la main nue, la pala corta, la paleta pelote de cuir, la paleta pelote de gomme pleine et le chistera joko garbi ;
- c) le fronton mur à gauche long, type jaï alaï, d’environ 54 m.

## **43 - REGLES SPORTIVES PROPRES AUX DIFFERENTS JEUX**

### **430 - Jeux de place libre**

#### ***430. 0 - RÈGLES PROPRES AU JEU DE REBOT***

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Une pelote lancée par un joueur du camp buteur et qui roule dans le camp refileur, peut être arrêtée avant le «barne» par n'importe quel joueur du camp buteur.

Il y a, dans ce cas, “chasse” au point d'arrêt de la pelote.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Il y a “chasse” :

- a) pour toute pelote pénétrant en roulant du camp buteur dans le camp refileur à moins qu'elle n'aille jusque dans le “barne” ;
- b) pour toute pelote arrêtée sans pouvoir être reprise dans le camp refileur par un joueur du camp buteur ;

- c) pour toute pelote venant du camp buteur, pénétrant dans le camp refileur après avoir rebondi une ou plusieurs fois, soit dans le camp buteur, soit dans le camp refileur, et sortant des limites latérales entre les lignes du “barne” et du “paso”.
- d) pour toute pelote manquée par un joueur du camp refileur et s’arrêtant entre les lignes du “barne” et du “paso” ou bien sortant après un rebond au moins des limites latérales entre ces deux lignes ;
- e) quand un refileur ne peut reprendre le but au premier rebond ou que, l’ayant repris, il l’envoie soit dans la zone du “barne” soit hors des limites latérales après un rebond au moins dans l’intervalle du fronton et de la ligne du “paso” ;
- f) pour tout “berjes” commis par un joueur du camp refileur, soit en relevant le but, soit dans le terrain compris entre les lignes du “barne” et “paso” ;

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

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

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

Il y a de même changement de camp lorsqu’il y a une «chasse» et que l’une des équipes marque «quarante».

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

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

Quand elles sont jouées, le “pasamarra” reprend ses droits.

Un point joué sur une “chasse” ne peut se terminer que par un “quinze” c’est à dire qu’il ne peut pas se produire une nouvelle “chasse” sur la “chasse” qu’on joue. Lorsqu’il y a deux “chasses”, la première faite se joue en premier lieu.

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

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

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

<b>Kintze nada</b>	15 à rien
<b>Kintze bana ou kintze bedera</b>	15 partout
<b>Kintze trente</b>	15 à 30
<b>Ados</b>	30 partout
<b>Quarenta trente ou quante trente</b>	40 à 30

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

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

### **430. 1 - RÈGLES PROPRES AU JEU DE MAIN NUE**

- Le nombre de points des parties, les distances pour le but, les caractéristiques de la pelote sont définis sur le tableau général.
- Les parties sont jugées par un juge-arbitre et deux assesseurs.
- Dans toutes les catégories, les camps sont composés chacun de deux joueurs dont la place est interchangeable.
- Le but est limité derrière avec la règle du double engagement : le premier au-delà de la limite étant : "falta erdi", "demi faute", le second : "faute entière", "falta oso".
- Le but est limité derrière avec la règle du double engagement : le premier au-delà de la limite étant : "falta erdi", "demi faute", le second : "faute entière", "falta oso".
- Il est formellement interdit aux joueurs de faire "atxiki" c'est à dire de conserver la pelote dans le chistera et ce, tant au but que dans le cours du point.
- Il est défendu de buter du revers.
- Le "kask kask", bruit d' au rebond de la pelote mal amortie dans le chistera est assimilable au berjes.

### **430. 2. - RÈGLES PROPRES AU JEU DE CHISTERA JOKO GARBI**

- Le nombre de points des parties, les distances pour le but, le jeu, les caractéristiques de la pelote et de l'instrument sont fixés par le tableau général.
- Les parties sont jugées par un juge-arbitre et deux assesseurs au moins.
- Le buteur doit faire rebondir la pelote avec la main libre, le chistera étant à l'autre main.
- Dans toutes les catégories, les camps sont composés chacun de trois joueurs dont la place est interchangeable.
- Le but est limité derrière avec la règle du double engagement : le premier au-delà de la limite étant : "falta erdi", "demi faute", le second : "faute entière", "falta oso".
- Il est formellement interdit aux joueurs de faire "atxiki" c'est à dire de conserver la pelote dans le chistera et ce, tant au but que dans le cours du point.

- g) Il est défendu de buter du revers.
- h) Le “kask kask”, bruit d’ au rebond de la pelote mal amortie dans le chistera est assimilable au berjes.

### **430. 3 - RÈGLES PROPRES AU JEU DE GRAND CHISTERA**

- a) Le nombre de points des parties, les distances pour le but, le jeu, les caractéristiques de la pelote et de l’instrument sont fixés par le tableau général.
- b) Les parties sont jugées par un juge-arbitre et 4 assesseurs au moins. (2 assesseurs pour les jeunes).
- c) Le buteur doit faire rebondir la pelote avec la main libre, le chistera étant dans l’autre main.
- d) Il faut buter limpio, c’est à dire sans garder la pelote dans le chistera.
- e) Il est défendu de buter du revers ou par-dessus l’épaule.
- f) Le but est limité derrière avec la règle du double engagement : le premier au-delà de la limite étant : “falta erdi”, “demi faute”, le second : “faute entière”, “falta oso”.
- g) Les camps se composent de trois joueurs chacun dont la place est interchangeable.
- h) Il y a faute ou “pumpa” lorsque la pelote rebondit dans le chistera après la réception au-delà des côtes latérales ou de la poche de rétention ou berceau.
- i) Il y a faute lorsque la pelote est gardée trop longtemps dans le chistera avant d’être relancée, ou lorsque le joueur prend trop de course d’élan (décision laissée à l’appréciation du juge-arbitre).

### **430. 4 - RÈGLES PROPRES AUX JEUX DE PALA ET PALETA**

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

- Paleta pelote de cuir ;
- Paleta pelote de gomme pleine.

- a) Le nombre de points des parties, les distances pour le but, les caractéristiques de l’instrument sont fixés par le tableau général.
- b) Les parties sont jugées par un juge-arbitre et deux assesseurs.
- c) Le buteur fait rebondir la pelote avec la main libre, la pala étant dans l’autre main.
- d) Les camps sont composés de deux joueurs chacun dont la place est interchangeable.
- e) Le but est limité derrière avec la règle du double engagement, le premier au-delà de la limite étant : “falta erdi” ou “demi faute”, le second : “falta oso” ou “faute entière”.

## **431 - Jeux de trinquet**

### **431. 0 - RÈGLES PROPRES AU JEU DE PASAKA**

a) **JUGES** - Le juge est assisté éventuellement d'un ou deux assesseurs.

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

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

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

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

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

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

- 1) Chaque camp est constitué par deux joueurs : le joueur principal et son cordier. Chacun des deux joueurs peut, à sa guise, devenir cordier de l'autre en cours de partie.
- 2) Le choix du camp est laissé à l'équipe qui a gagné le tirage au sort.
- 3) La mise en jeu ou "but" est faite par le cordier du camp du fond qui lance la pelote sur la planche avec sa main dégantée.
- 4) La pelote doit être lancée de bas en haut (azpitik) ou (besoazpiz). Il est défendu de buter soit de haut en bas (besainka) soit latéralement (sahaska).
- 5) Pour buter, le cordier doit avoir les pieds en arrière de la ligne parallèle au filet médian et située dans le prolongement du premier poteau qui précède celui central où est attaché le filet.
- 6) La pelote lancée par le «cordier» buteur, sur la planche, doit retomber dans le rectangle limite de but, tel qu'il a été défini au paragraphe b).
- 7) A Pasaka, le buteur a droit à deux buts.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<b>Kintze nada</b>	15 à rien
<b>Kintze bana ou Kintze bedera</b>	15 partout
<b>Kintze trente</b>	15 à 30
<b>Ados</b>	30 partout
<b>Quarenta trente ou quante trente</b>	40 à 30

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

Si le camp ayant obtenu 40 est rattrapé par l'adversaire, l'"ados" est proclamé qui fait rétrograder ce premier camp de 40 à 30. Les deux camps sont donc ainsi à égalité à 30. Le jeu continue jusqu'à ce que l'un des camps ait marqué deux points consécutifs pour clôturer le jeu.

### **431. 1 - RÈGLES PROPRES AU JEU DE MAIN NUE EN TRINQUET**

- a) Le nombre de points des parties, les distances pour le but, les caractéristiques de la pelote sont fixés par le tableau général.
- b) Quand ils jouent en équipe, la place des joueurs est interchangeable.
- c) La raie à dépasser au but est fixée par le règlement en vigueur suivant le tableau général, en tenant compte des raies tracées dans les trinquets.
- d) La raie à dépasser au but est au filet latéral constituée par un poteau. La pelote qui touche ce poteau au but est fausse.
- e) Une pelote qui touche le pan-coupé au-dessus de la raie horizontale métallique est bonne même si, dans sa chute, elle tombe sur ou sous la raie.

### **431. 2 - RÈGLES PROPRES AU JEU DE XARE**

- a) Le nombre de points des parties, les distances pour le but, les caractéristiques de la pelote sont fixés par le tableau général.
- b) Une ligne divise en deux parties inégales, dans le sens de la longueur, le terrain de jeu depuis la raie à dépasser au but jusqu'au fond.

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

#### **Il y a demi-faute ("falta erdi") ,**

- lorsque, au but, au retour du frontis, la pelote rebondit, soit sur cette ligne, soit à gauche de celle-ci,
  - quand, au but, la pelote touche le mur de gauche avant ou après le mur de face, et dépasse la raie du but,
  - quand, au but, la pelote touche la planche ou le cadre du filet avant le mur de face, et dépasse la raie du but,
  - quand, au but, la pelote touche le mur de droite avant le mur de face et dépasse la raie du but.
- c) Les camps sont composés de deux joueurs chacun dont la place est interchangeable.
  - d) Le buteur doit faire rebondir la pelote avec la main libre quand le xare est tenu dans l'autre main.

### **431. 4 - RÈGLES PROPRES AU JEU DE PALETA PELOTE DE GOMME**

- a) MATERIEL. Il existe deux sortes de pelote dans cette spécialité :
  - la pelote creuse (type « baline » ou dite « argentine »)
  - la pelote pleine (dite « espagnole »).

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

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

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

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

- lorsque, au but, le pelote rebondit, soit sur cette ligne, soit à gauche de celle-ci,
  - quand, au but, la pelote touche le mur de gauche avant ou après le mur de face, et dépasse la raie du but,
  - quand, au but, le pelote touche la planche ou le cadre du filet avant le mur de face, et dépasse la raie du but,
  - quand, au but, la pelote touche le mur de droite avant le mur de face et dépasse la raie du but.
- c) Les camps sont composés de deux joueurs chacun dont la place est interchangeable.

## **432 - Jeux de fronton mur à gauche**

### **432. 0 - RÈGLES PROPRES AUX JEUX DE MAIN NUE**

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

### **432. 1 - RÈGLES PROPRES AU JEU DE PALA CORTA**

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

### **432. 2 - RÈGLES PROPRES AUX JEUX DE PALETA**

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

- Paleta pelote de cuir sur fronton mur à gauche de 36 m,
- Paleta pelote de gomme pleine sur fronton mur à gauche de 36m,
- Paleta pelote de gomme creuse sur fronton mur à gauche de 30m.

- a) Les distances pour le but, les caractéristiques de la pelote et de l'instrument sont fixés au tableau général.
- b) A paleta pelote de gomme creuse, il y a «falta erdi» ou «demi-faute» au but quand la pelote touche le mur de gauche et le mur de refil avant le rebond.
- c) Les jeux de paleta se jouent par équipe de deux joueurs dont la place est interchangeable.

### **432. 3 - RÈGLES PROPRES AU JEU DE FRONTENIS**

Ces règles définissent le jeu de frontenis.

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

### **432. 4 - RÈGLES PROPRES AU JEU DE CHISTERA JOKO GARBI**

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

### **432. 5 - RÈGLES PROPRES AU JEU DE CESTA PUNTA**

- a) La cesta punta se joue en fronton mur à gauche long (exception pour les poussins et benjamins qui peuvent aussi jouer en fronton mur à gauche 36 m au plus).
- b) Le nombre de points des parties, les distances pour le but, les caractéristiques de la pelote et de l'instrument sont fixés au tableau général.
- c) La cesta punta se joue par équipe de deux joueurs dont la place est interchangeable.
- d) Il faut buter "limpio" c'est à dire sans garder la pelote dans le chistera ; il est défendu de buter du revers.
- e) Il y a faute ou "pumpa" lorsque la pelote rebondit dans le chistera après la réception au-delà des côtes latérales ou de la poche de rétention ou berceau.
- f) Il y a faute 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).

## **432. 6 - RÈGLES PROPRES AUX JEUX DE PALA ET REMONTE**

- a) La pala dite aussi «pala larga» et le remonte se jouent en fronton mur à gauche long.
- b) Les distances pour le but, les caractéristiques des pelotes et des instruments sont fixés dans le tableau général.
- c) Les camps sont formés de deux joueurs dont la place est interchangeable.

## **44 - ORGANISATION TECHNIQUE ET DEROULEMENT DES PARTIES**

### **440 - Juges et juges-arbitres**

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

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

### **441 - Terrains de jeu**

Les normes fédérales des différentes installations sont indiquées dans la rubrique “divers”.

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

Les distances à respecter pour les différents jeux sont portées par spécialité et catégorie sur tableau général à partir de la page .

Quelles que soient ses dimensions, doit être considéré comme régulier le trinquet, la place ou le fronton désigné par la Fédération ou la Ligue régionale comme lieu de rencontre.

### **442 - Pelotes - Instruments**

Chaque camp doit se présenter muni d'au moins trois pelotes pour les jeux d'instruments et d'au moins deux pelotes pour la main nue, pelotes réglementaires et en parfait état.

Pour les finales officielles, les pelotes sont fournies par la Ligue concernée ou la Fédération.

Avant la partie, les joueurs pourront se mettre d'accord sur le choix des pelotes dont ils entendent faire usage.

Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord sur le choix des pelotes à utiliser, ou si leur choix porte sur des pelotes non conformes aux normes de l'article 50 ci-après, le choix du Délégué Sportif s'impose à eux.

La garde des pelotes ainsi choisies est confiée au juge principal, au juge-arbitre ou au délégué sportif.

Il appartient au juge principal ou au juge-arbitre de retirer du jeu toute pelote détériorée, décousue ou dont la visibilité n'est plus correcte.

Pour les jeux de pala et pala corta, l'instrument doit être d'une seule pièce de bois.

Les paletas doivent être d'une seule pièce de bois mais peuvent être recouvertes d'un léger placage de bois.

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

Les caractéristiques des pelotes et instruments sont fixées sur le tableau général (art 443.4).

## **443 - Les parties**

### **443. 0 - DÉFINITION NOMBRE DE POINTS**

Les parties se jouent suivant un nombre de points précisé par catégorie et spécialité sur le tableau général, sans prolongation (art. 443.4).

### **443. 1 - RESPECT PÉRIODE PRÉCÉDANT PARTIE OFFICIELLE**

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

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

Il est interdit à tout joueur de disputer plus de deux compétitions en même temps soit dans une même spécialité soit dans des spécialités différentes.

### **443. 2 - PONCTUALITÉ DES JOUEURS**

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

### **443. 3 - REPORT DES PARTIES**

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

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

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

Ne pourront pas être considérées comme circonstances exceptionnelles, les convenances personnelles, l'indisponibilité, les blessures ou maladie des joueurs (à l'exception des blessures causées par l'adversaire).

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

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

#### **443. 4 - PARTIE NON TERMINÉE - FORFAIT**

Toute partie commencée doit être terminée, avec le ou les mêmes joueurs, sauf cas de force majeure.

Tout joueur ou équipe qui refuse de terminer une partie, sauf cas de force majeure, est forfait.

#### **443. 5 - CAS DE FORCE MAJEURE**

##### **443. 50 Différents cas :**

- a) la tombée de la nuit, l'obscurité, le mauvais temps, l'humidité ;
- b) la blessure d'un joueur :
  1. lorsqu'elle constitue pour lui un handicap certain et qu'elle a été causée par l'adversaire,
  2. lorsqu'elle est due, soit à l'état inhabituel du terrain (trinquet, fronton ou place libre rendus glissants par la condensation ou à la suite d'une ondée), soit encore à une circonstance fortuite.

Par contre, ne peuvent être considérés ni retenus comme cas de force majeure: le mal aux mains ou "clou" ;

Et d'une façon générale, les accidents d'ordre musculaire (crampes, foulures, déchirures, etc...), accidents consécutifs à une déficience de la condition physique, ainsi que tous autres résultant de la maladresse du joueur lui-même ou de son partenaire.

En cas de contestation, le délégué sportif apprécie les faits en tenant compte, obligatoirement, des cas ci-dessus et, dès lors, décide souverainement.

S'il s'agit de blessure survenue, comme il est dit au paragraphe b), il pourra, pour prendre sa décision, s'entourer de l'avis d'un médecin.

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

### **443. 51 Mode de reprise d'une partie interrompue**

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

- Si au moment de l'arrêt, une équipe a atteint un quota de points fixé ci-après, la partie reprendra avec les points acquis pour chaque équipe (cette règle ne s'applique pas pour les finales qui seront rejouées avec la différence de points).

#### **Pour les parties se jouant en**

<b>18</b>	<b>—&gt; quota de 12</b>
<b>22</b>	<b>—&gt; quota de 15</b>
<b>30</b>	<b>—&gt; quota de 20</b>
<b>35</b>	<b>—&gt; quota de 25</b>
<b>40</b>	<b>—&gt; quota de 30</b>
<b>45</b>	<b>—&gt; quota de 30</b>
<b>50</b>	<b>—&gt; quota de 35.</b>

Pour les parties se jouant en 13 jeux, le quota exigé est de 9.

- 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 (sauf s'il y a eu blessure causée par l'adversaire, auquel cas l'équipe qui menait conserve l'avantage.) Dans le cas contraire, les équipes repartent avec le nombre de points de l'équipe qui était menée.

### **443. 6 - LA PÉRIODE D'ÉCHAUFFEMENT**

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

### **443. 7 - ARRÊTS DE JEU TEMPORAIRES**

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

Cinq arrêts par équipe sont seulement autorisés à moins que le juge-arbitre n'en décide autrement dans des cas exceptionnels (température caniculaire, point très long,...) et à la demande du joueur ou de l'équipe ayant le but.

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

## **443. 8 - CAS D'ESPÈCES**

### **443. 80 Autorités ayant compétence sur le terrain**

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

### **443. 81 Amendement du règlement sportif**

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