

CONSEILS AUX LECTEURS

La consultation du document est facilitée par deux possibilités de recherche :

- un index alphabétique en fin d'ouvrage reprenant les termes principaux susceptibles de guider l'utilisateur vers le(s) paragraphe(s) correspondant(s).
- un sommaire analytique en tête du document. Ce sommaire peut être lu traditionnellement page par page comme une table des matières, ou selon un mode de lecture rapide procédant par élimination.

Dans ce cas, il convient d'observer l'alignement vertical des textes du sommaire par colonnes. Le début de texte inscrit sur la colonne d'extrême gauche est codifié à un chiffre, celui de la colonne suivante à 2 chiffres et ainsi de suite. Il suffit de retenir pour chaque colonne le texte le plus à même d'inclure le sujet de recherche.

Exemple : soit à rechercher : Tenue Sportive Réglementaire d'un joueur.

1/ Choisir dans la colonne de gauche le texte adéquat parmi les écritures proposées et reproduites sur les onglets de présélection dans l'ouvrage.

soit Statuts	n° 0	Règlement financier	n° 3
Règlement intérieur	n° 1	Règlement sportif	n° 4
Règlements généraux	n° 2	Divers	n° 5

SÉLECTION : RÉGLEMENT SPORTIF : N° 4

2/ Dans la division n° 4, affiner la recherche par le choix d'un des 5 textes en 2^{ème} colonne codés 40, 41, 42, 43, 44

SÉLECTION : RÈGLES SPORTIVES GÉNÉRALES APPLICABLES À TOUS LES JEUX DE PELOTE BASQUE : N° 41

3/ Poursuivre la sélection sur les colonnes suivantes jusqu'à obtention d'un texte suffisamment précis

soit en 3^e colonne code 411 à 417

SÉLECTION : TENUE SPORTIVE DES JOUEURS N° 412

en 4^e colonne code 412.0 et 412.1

TEXTE ET CODE DONNANT ACCÈS À L'ARTICLE CONCERNÉ : DÉFINITION TENUE RÉGLEMENTAIRE N° 412.0

La mémorisation d'un code numérique à 6 voire 7 chiffres sera facilitée par une écriture comprenant des groupes de 3 chiffres à partir de la gauche, séparés par un point.

On retiendra plus facilement le code 225.210.0 selon la formulation suivante :

Deux cent vingt cinq, deux cent dix, zéro (plutôt que deux millions deux cent cinquante deux mille cent). La consultation exhaustive de tout écrit ayant un rapport plus ou moins proche avec le sujet traité sera possible en recherchant les paragraphes éventuels notés en renvois.

SOMMAIRE

<u>Identification</u>	<u>n° paragraphe</u>	<u>Renvois</u>
STATUTS	0	
Objet Composition de la Fédération	00	
Objet	000	221.10
Composition	001	100, 102 et 271
Affiliation	002	
Exclusion	003	
Moyens d'action	004	
Administration : Fonctionnement de la structure fédérale	01	
Ligues régionales	010	001, 011.0 et 101
Assemblées Générales Fédérales	011	10
Constitution	011.0	100
Fonctionnement	.1	002, 114.0 et 221.0
Comité Directeur Fédéral	012	11
Election Composition	012.0	111
Révocation	.1	
Fonctionnement	.2	
Règle du bénévolat	.3	103 et 222.0
Bureau - Président	013	
Elections	013.0	
Mission du Président	.1	
Présidence et bénévolat	.2	
Vacance du poste de président	.3	
Commissions	014	120
Régime financier	02	
Ressources	020	
Dispositions comptables	021	
Evolution statutaire	03	
Modification des statuts	030	
Dissolution Fédération	031	
Information Ministère chargé des Sports	032	
Surveillance - Règlement Intérieur	04	
Présentation documents officiels	040	
Visites Ministérielles	041	
Mise en place règlement Intérieur	042	

REGLEMENT INTERIEUR**1****Assemblée Générale Fédérale****10****011**

Composition

100

001 et 011.0

Modalités de vote

101

Titres honorifiques

102

001 et 271

Règle du bénévolat

103

012.3 et 222.0

Comité Directeur Fédéral**11****012**

Mission

110

284, 443.3, 443.81

Election - Représentation

au Comité Directeur

111

012.0

Modalités de vote

112

Elections du Bureau

et Comité d'Urgence

113

Délégation de pouvoir

du Comité Directeur en faveur :

114

du Bureau

114.0

du Comité d'Urgence

.1

Commissions**12**

Constitution

120

014

Attributions

121

443.3

Commission Administrative

Militaire et des Récompenses

121.0

Commission des Finances

.1

Commission des Relations Publiques

et Publications Fédérales

.2

Commission Sportive des Compétitions

et des Jeunes de moins de 26 ans

.3

Commission Technique, Pédagogique

et des Juges Arbitres

.4

Commission des Equipements et

du Matériel

.5

Commission Médicale

.6

Composition

.60

Nomination des Membres

.61

Missions

.62

Direction Technique Nationale et Sport de Haut Niveau**13**

Direction Technique Nationale

130

Sport de Haut Niveau

131

<i>Identification</i>	<i>n° paragraphe</i>	<i>Renvois</i>
REGLEMENTS GENERAUX	2	
Année Sportive, Administrative, Financière	20	
Définition des catégories de joueurs	21	
Catégorie AMATEUR	22	
Statut du joueur Amateur	220	
La licence	221	
Son champ d'application	221.0	223 et 221.210
Gestion Fédérale des licences	.1	
Mode de délivrance	.10	000
Création validité	.11	
Remplacement	.12	
Renouvellement	.13	
Engagements multiples	.14	
Différentes licences Amateur	221.2	
Joueur membre d'une association	.20	
Licence n°1	.200	
Licence n°2	.201	
Licence Dirigeant	.202	
Classement par tranches d'âge	.203	
Joueur hors cadre associatif	221.21	
Licence individuelle	.210	
Extension de licence	221.3	
Mutation de licence	.4	
Cas particuliers	.5	
Première licence	.50	
Etudiant	.51	
Militaire	.52	
Fusion Dissolution d'Associations	.53	
Joueur étranger	.54	
Les Associations Sportives	222	
Règles d'amateurisme - bénévolat	222.0	012.3 et 103
Création Affiliation d'une association	.1	
Déclaration changements officiels	.2	
Cotisation Sanction pour non paiement	.3	
Responsabilité des associations	.4	
Observation des règles fédérales	.5	260
Délégué Sportif	223	221.0, 411, 440 et 443.80

<i>Identification</i>	<i>n° paragraphe</i>	<i>Renvois</i>
Forfait - Réclamations - Sanctions	224	28 et 285
Parties de poules et éliminatoires	224.0	224.6
Parties de Finale	.1	224.6
Délais de déclaration et d'attente	.2	443.2
Blessure d'un joueur	.3	
Abandon de terrain - Forfait	.4	285 et 443.4
Conséquence d'un forfait	.5	
Cas de force majeure	.6	310.0 et 443.5
Réclamations	.7	
Parties rejouées	.8	443.3 et 443.51
 Organisation des championnats régionaux et des championnats de France	 225	
Qualité des organisateurs	225.0	
Championnats Régionaux	.1	
Compétitions Nationales	.2	
Championnats de France	.20	
Organisation - Participants	.200	
Détermination calendriers	.201	
Entente préalable entre clubs	.201.0	
Fixation date et lieu d'autorité	.1	
Championnat Nationale A	225.202	
Championnat Nationale B	.203	
Autres Championnats de France	.204	
Disposition propres aux ch. de France	.205	
Règles "Croisements de rencontre"	.205.0	
Demande d'engagement	.1	221.14
Classement des équipes	.2	
Conditions de participation	.3	
Restriction	.4	443.1
Autres compétitions Fédérales	225.21	
 Rencontres opposant Amateurs à Joueurs Amateurs - Indépendants ou Professionnels	 226	
Catégorie AMATEUR-INDÉPENDANT	23	
Statut du joueur Amateur Indépendant	230	
Classement Qualification	231	
Changement de catégorie	232	
Licence	233	221.0 et 221.1
Indemnités	234	
 Rencontres opposant Joueurs Indépendants à Professionnels	 235	

<i>Identification</i>	<i>n° paragraphe</i>	<i>Renvois</i>
Catégorie PROFESSIONNEL	24	
Statut du joueur professionnel	240	
Contrôle fédéral	241	
Gestion Fédérale licence Professionnel	242	
Mode de délivrance	242.0	
Renouvellement	.1	
Joueur étranger professionnel	243	
Changement de catégorie	244	
Spécificités parties entre Amateurs - Indépendants et Professionnels	25	
Juridiction Fédérale	250	
Organisation des parties :	251	
Par Commission Sportive Fédérale	251.0	
Par autres organisateurs	.1	
Redevance	252	311.0
Rencontres Internationales	26	
Accord Fédéral Préalable	260	222.5
Accord FIPV et autres Fédérations	261	
Organisation des rencontres	262	
Exclusivité appellation "France contre"	262.0	
Feuille de partie	.1	
Assujettissement aux règles internationales	.2	
Obligations - Distinctions	27	
Obligations contractuelles	270	
Distinctions honorifiques	271	001 et 102
Réglement Disciplinaire	28	
Nature des sanctions	280	
Organismes disciplinaires Compétence	281	
Présentation	281.0	
Sous-commission disciplinaire de la Commission Sportive Générale de la Fédération et de chaque Ligue	.1	
Commission discipline de la Fédération	.2	
Commission d'appel de la Fédération	.3	

<i>Identification</i>	<i>n° paragraphe</i>	<i>Renvois</i>
Règlement Disciplinaire (suite)	28	
Composition Fonctionnement des organismes disciplinaires	282	
Sous-commission disciplinaire de la Commission Sportive Générale de la Fédération et de chaque Ligue	282.0	
Commissions de discipline et d'appel de la Fédération	.1	
Incompatibilités de fonction	.2	
Procédure devant les organismes disciplinaires	283	
Saisine	283.0	
Sous-commissions disciplinaires de la commission Sportive Générale de la Fédération et de chaque Ligue	283.1	
Commission de discipline de la Fédération	.1	
En commission d'appel de la Fédération	.2	
En commission d'appel de la Fédération	.3	
Dispositions Complémentaires relevant du Comité Directeur	284	110
Tableau des actes repréhensibles et sanctions encourues	285	224
Personnes physiques	285.0	
Joueurs	.00	
Dirigeants	.01	
Organisateurs	.02	
Personnes morales	285.1	
Associations affiliées	.10	

REGLEMENT FINANCIER**3****Répartition Financière lors
du Championnat de France****30**

Amateurs Fronton Place libre	300
Parties de poule - classement	300.0
Parties éliminatoires	.1
Finales Grande Semaine	.2

Amateurs Trinquet, Fronton Mur à gauche	301
Parties de poule - classement	301.0
Parties éliminatoires	.1
Finales	.2

Amateurs - Indépendants, Professionnels, Compétitions "OPEN"	302
---	-----

Gestion des parties à entrée payante**31**

Organisation Fédérale	310
Remboursement suite à cas de force majeure	310.0
Présence délégué financier	.1
Autres organisateurs	311
Redevances Fédérales	311.0

224.6 et 443.52

252

Défraiement suite à déplacement**32**

Joueurs	320
Joueurs participant au Championnat de France	320.0
Procédure mode de défraiement	.00
Indemnité forfaitaire déplacement	.01
Joueurs préparant une Compétition Internationale	320.1
Responsables Fédéraux	321
Frais de mission	321.0
Déplacement en Assemblée Générale	.1
Educateurs Sportifs	322

Ristourne sur licences**33****Pénalités pécuniaires****34**

<i>Identification</i>	<i>n° paragraphe</i>	<i>Renvois</i>
REGLEMENT SPORTIF	4	
Observations Préliminaires	40	50 et 51
Règles Sportives Générales applicables à tous les Jeux de Pelote Basque	41	
Le Jeu	410	
Le but	410.0	
Les Fautes	.1	
Les Incidents de Jeu	.2	
Pelote touchant obstacle assimilé au terrain	.20	
Pelote touchant un objet propre au joueur	.21	
Pelote touchant joueur adverse	.22	
Pelote touchant son partenaire	.23	
Gêne volontaire	.24	
Perte d'un instrument	.25	
Instrument endommagé	.26	
Juges Arbitres, Juges	411	223, 413, 440 et 443.80
Règles applicables aux Jeux de Pelote Basque (sauf pasaka et rebot)	411.0	
Règles applicables aux Jeux de pasaka et rebot	.1	
Tenue Sportive des Joueurs	412	
Définition tenue réglementaire	412.0	
Identification Publicitaire	.1	417
Catégorie Amateurs	.10	
Catégories Amateurs - Indépendants et Professionnels	.11	
Nature des Compétitions	.110	
Publicité réglementaire	.111	
Publicité partenaire principal	.112	
Sanction	.113	
Tenue des Juges, Juges Arbitres, Assesseurs	413	411
Attitude du joueur : Plaza Gizon	414	
Attitude du Public	415	
Le Compteur	416	
Publicité sur les aires de Jeux	417	412.1
Terminologie de Jeu	418	

<i>Identification</i>	<i>n° paragraphe</i>	<i>Renvois</i>
Règles Sportives Générales applicables à une modalité de Jeux	42	
Jeux de Fronton Place libre	420	
Jeux de Trinquet	421	
Dispositions communes	421.0	
Règles générales applicables aux Jeux Main Nue, Pasaka, Paleta Pelote de Gomme Pleine	.1	
Règles Générales applicables aux autres Jeux de blaid en trinquet	.2	
Jeux de Fronton avec Mur à Gauche	422	
Règles Sportives propres aux différents Jeux	43	50
Jeux de Fronton Place libre	430	
Jeu de Rebot	430.0	
Jeu de Main Nue	.1	
Jeu de Chistera Joko Garbi	.2	
Jeu de Grand Chistera	.3	
Jeux de Pala Paleta	.4	
Jeux de Trinquet	431	
Jeu de Pasaka	431.0	
Jeux de Main Nue	.1	
Jeu de Xare	.2	
Jeu de Paleta Pelote de Cuir	.3	
Jeux de Paleta Pelote de Gomme	.4	
Jeux de Fronton avec Mur à Gauche	432	
Jeux de Main Nue	432.0	
Jeu de Pala Corta	.1	
Jeux de Paleta	.2	
Jeu de Frontenis	.3	
Jeu de Chistera Joko Garbi	.4	
Jeu de Cesta Punta	.5	
Jeu de Pala larga, Remonte	.6	
Organisation Technique et déroulement des Parties	44	
Juges et Juges Arbitres	440	223, 411, 413, et 443.80
Terrains de Jeu	441	51
Pelotes et Instruments	442	50

<i>Identification</i>	<i>n° paragraphe</i>	<i>Renvois</i>
Les Parties	443	
Définition du Nombre de Points	443.0	50
Respect période précédant partie officielle	.1	225.205.4
Ponctualité des Joueurs	.2	224.2
Report des parties	.3	224.8 et 443.51
Partie non terminée, Forfait	.4	224.4 et 285
Cas de Force Majeure	.5	224.6 et 310.0
Différents cas	.50	
Mode de reprise partie Interrompue	.51	224.6 et 443.3
Période d'échauffement	443.6	
Arrêts de Jeu temporaires	.7	
Cas d'espèces	.8	
Autorités ayant compétence sur terrain	.80	223 et 440
Amendement du règlement sportif	.81	110
DIVERS	5	
Tableau Général Caractéristiques des Jeux, Pelotes et Instruments	50	443.0 et 442
Plans d'Equipements normalisés	51	441
Adresses	52	
Index Alphabétique	53	

0

STATUTS

00 OBJET ET COMPOSITION DE LA FEDERATION

000 Objet

L'association dite "Fédération Française de Pelote Basque", fondée en 1921, a pour objet :
1°) d'organiser, de contrôler et de développer la pratique de la Pelote Basque,
2°) de diriger, coordonner et surveiller l'activité des Associations Sportives de Pelote Basque régulièrement affiliées.

Elle établit les règlements des activités dépendant de sa compétence et notamment ceux des compétitions et rencontres sportives.

Elle délivre la licence sportive.

Elle a été déclarée à la Sous-Préfecture de Bayonne le 26 janvier 1921 sous le n° 112.

Elle est affiliée au Comité National Olympique et Sportif Français (C.N.O.S.F).

Sa durée est illimitée.

Elle a son siège social à Bayonne, 60 Avenue Dubrocq - Trinquet Moderne - B.P. n° 816 - 64108 Bayonne Cedex.

Le siège social peut être transféré par délibération de l'Assemblée Générale en un autre lieu de cette ville ou dans une autre commune.

001 Composition

La Fédération Française de Pelote Basque se compose :

1°) d'Associations pratiquant la Pelote Basque, légalement constituées et régulièrement déclarées.

2°) de Liges Régionales entrant dans sa propre composition ;

3°) de Membres licenciés pratiquant la pelote basque à titre individuel.

4°) de Membres élus au Comité Directeur, licenciés dans une association affiliée à la F.F.P.B..

5°) de Membres d'Honneur

Le titre de Membres d'honneur peut être décerné par le Comité Directeur aux personnes qui rendent ou ont rendu des services signalés à la Fédération Française de Pelote Basque.

6°) de structures administratives rattachées au C.N.O.S.F.

002 Affiliation

Toutes les Associations de Pelote Basque sont en principe affiliées à la Fédération Française de Pelote Basque.

L'affiliation à la Fédération ne peut être refusée à un groupement sportif constitué pour la pratique de la discipline ou de l'une des disciplines comprises dans l'objet de la Fédération que s'il ne satisfait pas aux conditions mentionnées aux 1° et 2° alinéas de l'article 1^{er} du décret n° 85-237 du 13 février 1985 relatif à l'agrément des groupements sportifs et des fédérations sportives, ou si l'organisation de ce groupement n'est pas compatible avec les présents statuts.

La cotisation annuelle est fixée par l'Assemblée Générale, tant pour les Associations que pour les Membres licenciés à titre individuel.

Les associations non affiliées disposent de droits réduits : elles ne peuvent pas, par exemple, organiser de compétitions liées à la délivrance de titres.

003 Exclusion

La qualité de Membre de la Fédération se perd :

1°) En ce qui concerne les Membres autres que les Associations, par le décès, la démission ou la radiation.

2°) En ce qui concerne les Associations, par cessation de l'activité sportive en raison de laquelle l'Association est affiliée ou par radiation.

La radiation est prononcée, dans les conditions fixées par le Règlement Disciplinaire, pour non-paiement des cotisations ou pour tout motif grave.

004 Moyens d'action

Les moyens d'action de la F.F.P.B. sont :

- l'organisation de Championnats et de toutes compétitions ou manifestations sportives entrant dans le cadre de son activité avec la participation des Associations affiliées ou de leurs membres.
- l'aide technique, financière, morale aux dites Associations selon toutes modalités appropriées.
- la tenue d'un service de documentation et de renseignements relatifs à l'organisation ou au développement de la pratique de la pelote basque.
- l'organisation d'assemblées, congrès, conférences et cours, l'édition et la publication de tous documents officiels concernant la Pelote Basque.

Les emplois de responsables sportifs et administratifs peuvent être attribués à des fonctionnaires de l'Etat en position de détachement. Le recrutement d'un fonctionnaire de l'Etat est soumis à l'agrément du Gouvernement, qui statue au vu du projet de contrat de travail ; ce contrat stipule qu'il ne peut prendre effet qu'après l'agrément de la nomination et que les avenants dont il pourra faire l'objet seront soumis à l'accord préalable du Gouvernement.

01 ADMINISTRATION - FONCTIONNEMENT DE LA STRUCTURE FEDERALE

010 LIGUES REGIONALES

La Fédération institue, pour sa propre organisation, des Ligues Régionales qui sont constituées sous forme d'Associations déclarées.

Sauf dérogation accordée par le Ministre chargé des Sports, ces ligues doivent avoir comme ressort territorial celui des services extérieurs du Ministère chargé des Sports.

Ces Ligues Régionales sont placées sous le contrôle de la Fédération Française de Pelote Basque ; leurs statuts doivent être compatibles avec ceux de la F.F.P.B.

Elles exercent sur les Associations affiliées les pouvoirs qui leur sont délégués par le Comité Directeur de la Fédération.

Peuvent seules constituer une ligue régionale de la Fédération les associations dont les statuts prévoient :

- que l'Assemblée Générale est composée des représentants des associations sportives affiliées, en règle avec la Fédération ;
- que ces représentants devront remplir les conditions d'éligibilité définies dans le Règlement Intérieur

Chaque Association en règle avec la Fédération, dispose pour les élections d'un nombre de voix déterminé d'après le nombre de ses membres pratiquants licenciés pour l'année sportive écoulée selon un barème précisé dans le Règlement Intérieur. § 101.

Les statuts des ligues régionales doivent prévoir en outre que l'association est administrée par un Comité Directeur constitué suivant les règles fixées, pour la Fédération, par les articles 012.0 et 012.2 des présents statuts. Toutefois, le nombre minimal de membres des comités directeurs de ces organismes peut être inférieur à celui prévu à l'article 012.0 pour celui de la Fédération. Le nombre de voix à l'Assemblée Générale est déterminé selon le barème prévu par le Règlement Intérieur (§ 101).

011 ASSEMBLEES GENERALES FEDERALES

011.0 Constitution

L'Assemblée Générale est constituée par les représentants des ligues de la F.F.P.B. (§ 100 Règlement Intérieur). Chaque ligue doit déléguer à l'Assemblée Générale de la Fédération, un représentant élu à cet effet par l'assemblée générale de la Ligue. En cas d'empêchement, ce représentant est remplacé par un suppléant élu dans les mêmes conditions.

Le vote par correspondance est interdit.

Seuls les frais de déplacement du représentant de la Ligue seront pris en charge par la Fédération.

Les délégués des ligues doivent remplir les conditions d'éligibilité et être licenciés à la Fédération.

Peuvent assister à l'Assemblée Générale, avec voix consultative, les membres de la fédération y adhérant à titre individuel et, sous réserve de l'autorisation du président, les agents rétribués par la fédération.

011.1 Fonctionnement

Les assemblées générales sont ordinaires ou extraordinaires. L'assemblée statutaire a lieu une fois par an ; elle se réunit au mois de mars.

L'Assemblée Générale est convoquée par le Président de la Fédération, au moins dix jours avant la date fixée; en outre, elle se réunit chaque fois que sa convocation est demandée par le Comité Directeur ou par le tiers des membres de l'assemblée représentant le tiers des voix.

L'ordre du jour est fixé par le Comité Directeur.

L'Assemblée Générale définit, oriente et contrôle la politique générale de la fédération. Elle entend chaque année les rapports sur la gestion du Comité Directeur et sur la situation morale et financière de la fédération. Elle approuve les comptes de l'exercice clos et vote le budget.

L'Assemblée Générale est seule compétente pour se prononcer sur les acquisitions, les échanges et les aliénations de biens immobiliers, sur la constitution d'hypothèques et sur les baux de plus de neuf ans. Elle décide seule des emprunts.

L'Assemblée Générale élit également :

- Les représentants de la Fédération Française de Pelote Basque (titulaires et suppléants) au Comité National Olympique et Sportif Français (C.N.O.S.F.).
- Les représentants de la Fédération Française de Pelote Basque au sein de la Fédération Internationale de Pelote Basque. (F.I.P.V.)
- Eventuellement un ou plusieurs membres associés aux travaux du Comité Directeur, avec voix consultative.
- Elle pourvoit, s'il y a lieu, à l'élection de membres ou du président aux postes vacants du Comité Directeur.

Pour être élu à l'un quelconque des postes précités, il faut avoir obtenu, au premier tour de scrutin, la majorité plus un des suffrages exprimés, tandis qu'au deuxième tour la majorité relative suffit.

Les votes de l'Assemblée Générale portant sur des personnes ont lieu à bulletin secret.

La présence du tiers des délégués des ligues représentant au moins le tiers des voix est nécessaire pour la validité des délibérations de l'Assemblée Générale.

Les procès-verbaux de l'Assemblée Générale et les rapports financiers sont communiqués chaque année aux associations affiliées à la Fédération.

012 LE COMITE DIRECTEUR

012.0 Election - Composition

La Fédération est administrée par un Comité Directeur de 45 (quarante cinq) membres, qui exerce l'ensemble des attributions autres que celles dévolues à l'Assemblée Générale ou à un autre organe de la Fédération. Le Comité Directeur veille à l'exécution du budget ; il est également chargé d'adopter les règlements sportifs.

Les membres du Comité Directeur sont élus au scrutin secret par l'Assemblée Générale pour une durée de quatre ans dans les conditions fixées par le règlement intérieur. Ils sont rééligibles.

Le mandat du Comité Directeur expire au cours des six mois qui suivent les derniers jeux olympiques d'été. Les postes vacants au Comité Directeur avant l'expiration de ce mandat, pour quelque cause que ce soit, sont pourvus lors de l'Assemblée Générale suivante.

Ne peuvent être élus au Comité Directeur :

- les personnes de nationalité française condamnées à une peine qui fait obstacle à leur inscription sur les listes électorales ;
- les personnes de nationalité étrangère condamnées à une peine qui, lorsqu'elle est prononcée contre un citoyen français, fait obstacle à son inscription sur les listes électorales ;
- les personnes à l'encontre desquelles a été prononcée une sanction d'inéligibilité à temps pour manquement grave aux règles techniques de jeu constituant une infraction à l'esprit sportif.

Le Comité Directeur doit comprendre au moins un médecin licencié, un arbitre ou un juge, un jeune de moins de vingt six ans et un éducateur sportif titulaire d'un diplôme permettant d'exercer les fonctions définies à l'article 43 de la loi du 16 juillet 1984 modifiée et exerçant de telles fonctions.

La représentation des féminines et des corporatifs au Comité Directeur est assurée, pour chacune de ces catégories, par l'obligation de leur attribuer au moins un siège si le nombre de leurs licenciés est inférieur à 10 % du nombre total des personnes licenciées à la fédération, et un siège supplémentaire par tranche de 10 % au delà de la première.

Si la fédération compte des sportifs de haut niveau à la date de l'élection du Comité Directeur, il doit être attribué au moins un siège ou deux sièges selon que leur nombre est inférieur à 10, ou égal ou supérieur à 10, à des sportifs inscrits sur cette liste ou y ayant été inscrits depuis moins de dix ans.

012.1 Révocation

L'Assemblée Générale peut mettre fin au mandat du Comité Directeur avant son terme normal par un vote intervenant dans les conditions ci-après :

- L'Assemblée Générale doit avoir été convoquée à cet effet à la demande au moins du tiers de ses membres, représentant au moins le tiers des voix ;
- Les deux tiers au moins des membres de l'Assemblée Générale doivent être présents ou représentés ;
- La révocation du Comité Directeur doit être votée à la majorité absolue des suffrages exprimés et des bulletins blancs.

012.2 Fonctionnement

Le Comité Directeur se réunit au moins trois fois par an. Il est convoqué par le Président de la Fédération dix jours au moins avant la date fixée; la convocation est obligatoire lorsqu'elle est demandée par le quart de ses membres.

Le Comité Directeur ne délibère valablement que si le tiers au moins de ses membres est présent.

Le Directeur Technique National assiste avec voix consultative aux séances du Comité Directeur. Les agents rétribués de la Fédération peuvent assister aux séances avec voix consultative s'ils y sont autorisés par le Président.

Les procès-verbaux sont signés par le Président et le Secrétaire.

012.3 Règle du bénévolat

Les membres du Comité Directeur ne peuvent recevoir aucune rétribution en raison des fonctions qui leur sont confiées.

Le Comité Directeur vérifie les justifications présentées à l'appui des demandes de remboursement de frais. Il statue sur ces demandes hors de la présence des intéressés.

013 BUREAU - PRESIDENT

013.0 Elections

Dès l'élection du Comité Directeur, l'Assemblée Générale élit le président de la Fédération. Le président est choisi parmi les membres du Comité Directeur, sur proposition de celui-ci. Il est élu au scrutin secret, à la majorité absolue des suffrages valablement exprimés et des bulletins blancs.

Le mandat du président prend fin avec celui du Comité Directeur.

Après l'élection du président par l'Assemblée Générale, le Comité Directeur élit en son sein, au scrutin secret, un bureau, dont la composition est fixée par le règlement intérieur et qui comprend au moins un Secrétaire Général et un Trésorier. Le mandat du bureau prend fin avec celui du Comité Directeur.

013.1 Mission du Président

Le Président de la Fédération préside les Assemblées Générales, le Comité Directeur et le Bureau. Il ordonnance les dépenses. Il représente la fédération dans tous les actes de la vie civile et devant les tribunaux. Le personnel de la Fédération relève de son autorité.

Le Président peut déléguer certaines de ses attributions dans les conditions fixées par le règlement intérieur. Toutefois, la représentation de la Fédération en justice ne peut être assurée, à défaut du Président, que par un mandataire agissant en vertu d'un pouvoir spécial.

013.2 Présidence et Bénévolat

Sont incompatibles avec le mandat de Président de la Fédération les fonctions de chef d'entreprise, de président de conseil d'administration, de président et de membre de directeur, de président de conseil de surveillance, d'administrateur délégué, de directeur général, directeur général adjoint ou gérant exercées dans les sociétés, entreprises ou établissements dont l'activité consiste principalement dans l'exécution de travaux, la prestation de fournitures ou de services pour le compte ou sous le contrôle de la Fédération, de ses organes internes ou des clubs qui lui sont affiliés.

Les dispositions du présent article sont applicables à toute personne qui, directement ou par personnes interposées, exerce en fait la direction de l'un des établissements, sociétés ou entreprises ci-dessus visés.

013.3 Vacance du poste de président

En cas de vacance du poste de Président, pour quelque cause que ce soit, les fonctions de Président sont exercées provisoirement par un membre du bureau élu au scrutin secret par le Comité Directeur.

Dès sa première réunion suivant la vacance, et après avoir, le cas échéant, complété le Comité Directeur, l'Assemblée Générale élit un nouveau président pour la durée restant à courir du mandat de son prédécesseur.

014 COMMISSIONS

Le Comité Directeur institue les commissions dont la création est prévue par le ministre chargé des sports. Un membre au moins du Comité Directeur doit siéger dans chacune de ces commissions.

Le Comité Directeur institue une commission chargée de la représentation des jeunes de moins de vingt-six ans et de l'organisation des compétitions qui leur sont destinées. Cette commission est consultée avant toute décision relative à ce sujet.

02 REGIME FINANCIER

020 Ressources

Les ressources annuelles de la Fédération comprennent :

Le revenu de ses biens ;

les cotisations et souscriptions de ses membres ;

le produit des licences et des manifestations ;

les subventions de l'Etat, des collectivités territoriales et des établissements publics ;

les ressources créées à titre exceptionnel, s'il y a lieu avec l'agrément de l'autorité compétente ;

le produit des rétributions perçues pour services rendus.

021 Dispositions comptables

La comptabilité de la Fédération est tenue conformément aux lois et règlements en vigueur. Sous réserve des dispositions de l'article 24 du décret n° 85-295 du 1er mars 1985, cette comptabilité fait apparaître annuellement un compte d'exploitation, le résultat de l'exercice et un bilan.

Il est justifié chaque année auprès du ministre chargé des sports de l'emploi des fonds provenant des subventions reçues par la Fédération au cours de l'exercice écoulé.

03 EVOLUTION STATUTAIRE

030 Modification des statuts

Les statuts peuvent être modifiés par l'Assemblée Générale, dans les conditions prévues au présent article, sur proposition du Comité Directeur ou sur proposition du dixième des membres dont se compose l'Assemblée Générale, représentant le dixième des voix.

Dans l'un et l'autre cas, la convocation, accompagnée d'un ordre du jour mentionnant les propositions de modification, est adressée aux groupements sportifs affiliés à la Fédération 15 jours au moins avant la date fixée pour la réunion de l'Assemblée.

L'Assemblée Générale ne peut modifier les statuts que si la moitié au moins de ses membres, représentant au moins la moitié des voix, sont présents. Si ce quorum n'est pas atteint, l'Assemblée est à nouveau convoquée sur le même ordre du jour ; la convocation est adressée aux membres de l'Assemblée quinze jours au moins avant la date fixée pour la réunion. L'Assemblée Générale statue sans condition de quorum.

Les statuts ne peuvent être modifiés qu'à la majorité des deux tiers des membres présents, représentant au moins les deux tiers des voix.

03 Dissolution Fédération

L'Assemblée Générale ne peut prononcer la dissolution de la Fédération que si elle est convoquée spécialement à cet effet. Elle se prononce dans les conditions prévues par les troisième et quatrième alinéas de l'article 30 ci-dessus.

En cas de dissolution, l'Assemblée Générale désigne un ou plusieurs commissaires chargés de la liquidation des biens de la Fédération.

032 Information Ministère chargé des Sports

Les délibérations de l'Assemblée Générale concernant la modification des statuts, la dissolution de la Fédération et la liquidation de ses biens sont adressées sans délai au Ministre chargé des Sports.

04 SURVEILLANCE ET REGLEMENT INTERIEUR

040 Présentation documents officiels

Le Président de la Fédération ou son délégué fait connaître dans les trois mois à la préfecture du département ou à la sous-préfecture de l'arrondissement où siège la Fédération tous les changements intervenus dans la Direction de la Fédération.

Les documents administratifs de la Fédération et ses pièces comptables sont présentés sans déplacement, sur toute réquisition du Ministre chargé des Sports ou de son délégué, à tout fonctionnaire accrédité par eux.

Le rapport moral et le rapport financier sont adressés chaque année au Ministre chargé des Sports.

041 Visites Ministérielles

Le Ministre chargé des Sports a le droit de faire visiter par ses délégués les établissements fondés par la Fédération et de se faire rendre compte de leur fonctionnement.

042 Mise en place Règlement Intérieur

Le règlement intérieur est préparé par le Comité Directeur et adopté par l'Assemblée Générale.

Le règlement intérieur et les modifications qui lui sont apportées sont communiqués au Ministre chargé des Sports.

Dans le mois qui suit la réception du règlement ou de ses modifications, le Ministre chargé des Sports peut notifier à la Fédération son opposition motivée.

Les présents règlements conformes aux prescriptions de la loi du 16 juillet 1984 et au décret n°95-1159 du 27 octobre 1995 modifiant le décret n°85-236 du 13 février 1985, ont été adoptés par les assemblées générales de la Fédération Française de Pelote Basque, tenues à cet effet à Bayonne les 9 mars 1996, 10 août 1996, 8 mars 1997, 14 mars 1998 et 13 mars 1999.

1 REGLEMENT INTERIEUR

10 ASSEMBLEE GENERALE FEDERALE

100 Composition

La Fédération Française de Pelote Basque est composée conformément à l'article 001 des présents statuts. Elle comprend notamment des associations qui lui sont affiliées et qui se répartissent géographiquement en ligues régionales.

Les statuts et règlements des ligues régionales, comprenant éventuellement le Règlement Intérieur et Financier, doivent être conformes à ceux de la Fédération et visés par celle-ci.

101 Modalités de vote

Les électeurs en Assemblée Générale de la Fédération sont eux-mêmes élus par les assemblées générales des ligues régionales.

Ils disposent d'un nombre de voix déterminé, en fonction du nombre de licences délivrées dans la ligue régionale correspondante.

- Chaque association, en règle avec la Fédération, dispose d'un nombre de voix déterminé d'après le nombre de ses membres pratiquants licenciés pour l'année sportive écoulée selon le barème suivant (arrêté ministériel du 19.06.67) :
 - plus de 10 membres et moins de 21 membres : une voix ;
 - plus de 20 membres et moins de 51 membres : deux voix ;
 - puis, pour la tranche allant de 51 à 500 membres : une voix supplémentaire par 50 ou fraction de 50 ;
 - pour la tranche allant de 501 à 1 000 membres : une voix supplémentaire par 100 ou fraction de 100 ;
- * et au delà de 1000 membres : une voix supplémentaire par 500 ou fraction de 500.

102 Titres honorifiques

Le titre de Président d'Honneur, Vice-Président d'Honneur ou Membre d'Honneur est décerné par le Comité Directeur de la Fédération aux personnes qui rendent ou ont rendu des services signalés à la Fédération et à la Pelote.

103 Règle du bénévolat

Pour siéger à la Fédération Française de Pelote Basque avec voix délibérative, les membres et les délégués des Associations doivent être bénévoles au titre de leur activité au sein de la Fédération Française de Pelote Basque.

11 COMITE DIRECTEUR

110 Mission

Le Comité Directeur composé ainsi qu'il est dit à l'article 012 des Statuts, exerce la direction effective de la Pelote Basque dans ses différents jeux.

Le Comité Directeur entretient toutes relations utiles avec les organisations sportives françaises et étrangères et parmi celles-ci notamment : la Fédération Internationale de Pelote Basque.

Le Comité Directeur régit et contrôle tous les jeux de Pelote Basque pratiqués par des joueurs Amateurs, Amateurs-Indépendants ou Professionnels, et détermine les rapports entre ces trois catégories de joueurs. Il a pour mission de :

- 1) Prononcer l'admission des associations et des ligues régionales et veiller à leur bon fonctionnement ;
- 2) Organiser ou autoriser et contrôler les parties internationales, les parties de démonstration et de promotion, de sélection et toutes épreuves qu'il jugera utiles pour le développement et la diffusion de la Pelote Basque ;
- 3) Organiser ou autoriser et contrôler les Coupes, Challenges et Tournois ;
- 4) Veiller au respect de l'amateurisme et à la stricte observation des Règlements Fédéraux et des Règles de jeu ;
- 5) Classer les joueurs amateurs indépendants ;
- 6) Classer les joueurs professionnels ;
- 7) Autoriser les rencontres entre Amateurs, Amateurs-Indépendants et Professionnels ;
- 8) Autoriser la participation de joueurs Amateurs à des parties avec des joueurs Amateurs-Indépendants et Professionnels.

111 Election - Représentation au Comité Directeur

En cas de vacance, le Comité Directeur peut pourvoir provisoirement au remplacement des membres élus par l'Assemblée Générale. Il est procédé à leur remplacement définitif lors de la plus prochaine Assemblée Générale.

Les pouvoirs des membres ainsi élus ou désignés prennent fin à la date où devait normalement expirer le mandat des membres remplacés.

Les membres sortants sont rééligibles.

Tous les membres du Comité Directeur doivent remplir les condition d'éligibilité prévues par les statuts (012.0).

Les candidatures, y compris celles des membres sortants, doivent être déposées au Siège de la Fédération, quinze jours au moins avant la date de l'Assemblée Générale : tout candidat doit être licencié, depuis au moins un an, au sein d'une association affiliée à la F.F.P.B. Les ligues régionales ayant ou n'ayant pas de représentant élu pourront assister de droit, par leur Président ou son délégué lui-même membre actif du comité de la ligue, aux réunions du Comité Directeur, avec voix consultative. Elles pourront chacune désigner un membre du comité directeur ou un membre associé chargé de les représenter pour toute question qui les concerne.

112 Modalités de vote

En cas de vote, chacun des membres du Comité Directeur a droit à une voix. Les délibérations sont prises à la majorité des membres présents. En cas de partage, la voix du Président est prépondérante.

Le contrôleur financier du Comité National Olympique et Sportif Français peut assister aux séances, avec voix consultative. Il sera tenu procès-verbal des séances.

113 Elections du Bureau et Comité d'Urgence

Le Comité Directeur élit au scrutin secret, son Bureau composé de quatorze membres parmi lesquels, obligatoirement, le Président, dont la proposition est enterinée par l'Assemblée Générale, le Secrétaire Général, le Trésorier Général ; il élit également le comité d'urgence composé de 9 membres dont, obligatoirement, le Président, le Secrétaire Général, le Trésorier Général.

114 Délégation de pouvoir du Comité Directeur

114.0 EN FAVEUR DU BUREAU

Le Comité Directeur peut déléguer tout ou partie de ses pouvoirs à son Bureau.

Le Comité Directeur délègue au Bureau ses pouvoirs d'Organisme d'Appel sauf en ce qui concerne le règlement disciplinaire. C'est ainsi que le Bureau connaîtra notamment en Appel des décisions des Commissions quand elles lui seront déférées par les parties intéressées.

Le Bureau doit statuer dans le respect des textes votés par le Comité Directeur qui reste seul habilité à promulguer ou à modifier ces textes ; ceux concernant les statuts et règlements (à l'exception du règlement sportif qui est modifié par le comité directeur) restent du ressort de l'Assemblée Générale de la Fédération Française de Pelote Basque.

114.1 EN FAVEUR DU COMITÉ D'URGENCE

Le Comité Directeur délègue au Comité d'Urgence le pouvoir de délivrer les autorisations de rencontres et tournois opposant exclusivement des amateurs ou des amateurs-indépendants ou professionnels ou encore des équipes " panachées ", c'est-à-dire composées d'amateurs, amateurs-indépendants, professionnels (article 226) ainsi que les autorisations de parties internationales.

12 COMMISSIONS

120 Constitution

Le Comité Directeur de la F.F.P.B. qui se réunit à l'issue de l'Assemblée Générale Extraordinaire électorale procède par scrutin secret à l'élection des Présidents et membres des commissions :

- Les commissions sont au nombre de sept :
- Commission Administrative, Militaire et des Récompenses ;
- Commission des Finances ;
- Commission des Relations Publiques et Publications fédérales (Pilota) ;
- Commission Sportive, des Compétitions et des jeunes de moins de 26 ans ;
- Commission Technique, Pédagogique et juges arbitres ;
- Commission des Equipements et du Matériel ;
- Commission Médicale (statut particulier).

Le Comité Directeur peut, s'il l'estime nécessaire, constituer en outre une ou plusieurs commissions en précisant les attributions de chacune d'elles et en déterminant leur composition. Les Présidents et les responsables des Commissions sont obligatoirement et exclusivement élus parmi les membres composant le Comité Directeur de la F.F.P.B. (à l'exception de la Commission médicale en raison de son caractère particulier). Pour être élu, il faut avoir recueilli, au premier tour, la moitié plus un des suffrages exprimés, tandis qu'au deuxième tour, la majorité relative suffit.

Les commissions sont en principe composées de 6 membres et d'un président avec voix prépondérante. Le nombre des membres peut cependant être fixé différemment par décision du Comité de Direction, selon les besoins et les circonstances. Les entraîneurs fédéraux sont membres de droit des commissions sportives.

Les commissions élues peuvent appeler auprès d'elles des consultants en raison de leurs compétences techniques, de leurs connaissances et de leur expérience.

En cas de vote, dans une commission, seuls les membres de la dite commission, élus et présents, ont droit à une voix. Les délibérations sont prises à la majorité. En cas de partage, la voix du président est prépondérante.

121 Attributions

121.0 COMMISSION ADMINISTRATIVE, MILITAIRE ET DES RÉCOMPENSES.

Elle est chargée :

- de toutes les questions juridiques et des règlements. En ces matières, ses décisions sont immédiatement applicables mais ne deviennent définitives qu'après approbation du Comité Directeur ;
- de toutes les questions découlant pour les joueurs de pelote de l'accomplissement de leurs obligations militaires : affectations, sélections pour les unités sportives militaires, disponibilités pour les compétitions et leur préparation ;
- des mutations et des extensions de son propre ressort, après examen et avis des ligues ;
- de proposer toutes distinctions visant à récompenser toute personne morale ou physique ayant rendu des services éminents à la F.F.P.B.

121.1 COMMISSION DES FINANCES

Elle est chargée d'établir le compte financier de la Fédération, le projet de budget, de contrôler le suivi des opérations engagées, de proposer les conventions avec le personnel rétribué de la Fédération, de veiller au respect des règlements financiers, d'établir un rapport annuel sur les opérations du Trésorier général.

En cette matière, ses décisions sont immédiatement applicables mais ne deviendront définitives qu'après approbation du Comité directeur.

121.2 COMMISSION DES RELATIONS PUBLIQUES ET PUBLICATIONS FÉDÉRALES

Elle est chargée :

- de toutes relations avec les différents moyens de communication, presse écrite, parlée et télévisée, ainsi qu'avec tous les organismes et toutes les personnes morales et physiques susceptibles d'aider et de promouvoir la pelote basque.
- avec le responsable de la revue fédérale "Pilota", de la préparation, de la gestion, de la diffusion de cette revue et, d'une manière générale, de l'établissement de toutes publications officielles à l'occasion des compétitions ou grands événements de pelote basque tels que la Grande Semaine de Sports Basques, les Championnats du Monde, les Tournois Internationaux, etc...
- d'accorder ou non les autorisations de retransmissions télévisées et d'en définir les conditions.
- de réglementer le port de publicités sur les tenues vestimentaires des joueurs ainsi que sur les aires de jeux.
- de traiter de toutes questions concernant les actions de partenariat.

121.3 COMMISSION SPORTIVE, DES COMPÉTITIONS ET DES JEUNES DE MOINS DE 26 ANS.

Elle est chargée d'une manière générale,

a) vis à vis des joueurs amateurs :

- de l'organisation des compétitions dans toutes les catégories (de poussins à seniors inclus) ;
- de toutes questions sportives ;
- des questions concernant l'amateurisme ;
- de l'application des points du règlement disciplinaire qui la concernent ;
- du classement des joueurs Indépendants et Professionnels ;
- des sélections des joueurs en liaison avec la D.T.N. ;

Toutes ces décisions sont immédiatement applicables mais ne deviennent définitives qu'après approbation du Comité directeur.

b) vis à vis des joueurs Amateurs, Indépendants et Professionnels :

de régler toutes les questions sportives, administratives, financières intéressant les jeux pratiqués par les joueurs ainsi classés, ainsi que d'organiser leurs compétitions; Peuvent participer aux réunions de cette commission, à l'occasion des questions intéressant leur spécialité, les représentants élus ou désignés par les joueurs indépendants et professionnels de leur spécialité.

c) d'établir les calendriers des différentes compétitions et organisations fédérales.

121.4 COMMISSION TECHNIQUE, PÉDAGOGIQUE ET DES JUGES-ARBITRES

Elle est chargée :

- d'une manière générale de toutes les questions techniques et pédagogiques sur la pelote basque, de la formation des jeunes et des scolaires ainsi que des éducateurs, des dirigeants et des juges ;
- de coordonner avec le Directeur Technique National l'action des Conseillers Techniques et des éducateurs sportifs de la F.F.P.B. et de ligue ;
- de promouvoir, d'organiser et de diriger tous stages d'éducateurs, dirigeants de sociétés et enseignants ainsi que de la formation et du perfectionnement des joueurs et des juges pouvant être sanctionnés par des brevets fédéraux ;
- de constituer, gérer et diffuser un matériel d'enseignement ; d'information, de connaissance de la pelote basque par le film, la photographie et tous documents écrits ou parlés.
- d'organiser le recrutement et la formation des juges et juges arbitres sanctionnés par des évaluations spécifiques ainsi que de mettre à la disposition des commissions, des juges arbitres devant assurer le bon déroulement des compétitions.

121.5 COMMISSION DES ÉQUIPEMENTS ET DU MARÉRIEL

Elle est chargée :

- d'établir et de diffuser par tous moyens appropriés les plans types des différents équipements et établissements pour la pratique de la pelote basque (fronton place libre, trinquet, fronton mur à gauche) avec leurs normes réglementaires et leurs principales caractéristiques techniques ;
- d'homologuer les installations sportives ;
- de conseiller et d'assister à cette fin tout constructeur public ou privé ;
- de toutes les questions relatives à la normalisation et à la fabrication des pelotes et des instruments.

121.6 COMMISSION MÉDICALE

121.60 Composition

- Le médecin fédéral national qui en est le Président,
- Le kinésithérapeute fédéral national,
- des médecins fédéraux de ligue,
- du ou des médecins du Haut-Niveau,
- des membres du bureau qualifiés.

121.61 Nomination des membres de la commission médicale

- Le médecin fédéral national est désigné, sur candidature, par le Président de la Fédération, après avis du Comité Directeur.
- Les médecins fédéraux de ligue sont désignés en concertation avec le Président de ligue, par le médecin fédéral national, après avis du Président de la Fédération.
- Les médecins fédéraux, nationaux et de ligue, peuvent éventuellement être élus au Comité Directeur de la Fédération et des Ligues.
- Le médecin du Haut-Niveau est nommé par le Président de la Fédération, sur proposition du médecin fédéral national, après concertation avec la D.T.N.

Le kinésithérapeute fédéral national est désigné par le médecin fédéral national.

121.62 Missions:

Elaboration, adaptation et application de la réglementation médicale fédérale.

En particulier :

Les surclassements :

a) simples, qui seront réalisés par :

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

b) doubles, qui seront réalisés par les médecins fédéraux, national ou de ligue.

Les contrôles "antidopage" selon la réglementation en vigueur :

Surveillance et suivi des joueurs de pelote, et en particulier, les joueurs de Haut-Niveau, en collaboration avec le médecin du Haut-niveau.

Recherche médico-sportive et diffusion des résultats obtenus.

Moyens de fonctionnement. Ils sont essentiellement représentés par la subvention accordée annuellement par le bureau médical du Ministère de la Jeunesse et des Sports.

13 DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE ET SPORT DE HAUT-NIVEAU

130 Direction Technique Nationale

En accord avec le président de la F.F.P.B., le Ministère de la Jeunesse et des Sports met à la disposition de la Fédération une Direction Technique Nationale, des conseillers techniques et des éducateurs sportifs. (En vertu de la Loi du 16.07.92 et conformément à la Loi sur la fonction publique).

L'action de la D.T.N. et des conseillers techniques consiste à mettre en œuvre la politique sportive préconisée par la Fédération et en assurer le suivi, à proposer la nomination des entraîneurs fédéraux, à veiller à la préparation et au suivi des sportifs de haut niveau, à assurer la gestion des centres nationaux et pôles, à promouvoir des actions de masse, de détection et de formation, en relation avec les différentes structures de la F.F.P.B. et des ligues régionales.

131 Sport de Haut-niveau

Le sport de haut niveau au sein de la Fédération Française de Pelote Basque est réglementé, à travers le décret N°93-1034 du 31 Août 1993 relatif au sport de haut niveau et aux normes des équipements sportifs, de même que la loi N°84-610 du 16 Juillet 1984 modifiée par la loi N°92-652 du 13 Juillet 1992 prévoyant dans son article 26 l'élaboration d'une charte du sport de haut niveau.

Celle-ci fixe les dispositions du statut du joueur de pelote de haut niveau, en vertu de ses droits et devoirs.

2 REGLEMENTS GENERAUX

20 ANNEE SPORTIVE, ADMINISTRATIVE, FINANCIERE

En Pelote Basque, l'année sportive commence le 1er mars pour se terminer le dernier jour du mois de février suivant ; les années administrative et financière correspondent à l'année civile.

21 DEFINITION CATEGORIE DE JOUEURS

On distingue parmi les joueurs de pelote :

Les joueurs amateurs

Est amateur, toute personne pratiquant la pelote basque, en dehors de son activité professionnelle, sans en tirer profit et licencié à titre individuel ou au sein d'une association sportive dont il défend les couleurs en compétition.

Les joueurs amateurs-indépendants

Sera classé Amateur-Indépendant par le Comité Directeur de la F.F.P.B., sur proposition de la commission de spécialité et avis de la commission sportive générale et ce, dans une spécialité de jeu bien définie, le joueur qui, dans ce domaine, aura démontré une valeur supérieure à celle des autres amateurs.

Le joueur Amateur-Indépendant peut percevoir une rémunération.

Le classement peut intervenir à toute époque de l'année sportive, soit à la demande du joueur soit d'office par la commission sportive, mais un mois au moins avant la date de la compétition concernée.

Les joueurs professionnels

Est classé professionnel le joueur qui fait profession de la pratique de pelote basque.

22 CATEGORIE AMATEUR

220 Statut du joueur amateur

La définition du joueur amateur est celle précisée à l'article 21 ci-dessus.

Le Comité Directeur de la Fédération se saisira d'office de tous les cas qui parviendraient à sa connaissance et constituant une faute à la définition sus-indiquée.

Il pourra juger et enlever la qualité d'amateur, à tout joueur, pour tous actes contraires à l'Amateurisme, quand ces actes lui sont signalés par les associations, les organisateurs ou les joueurs.

221 La Licence

221.0 CHAMP D'APPLICATION

Toute personne pratiquant la pelote basque en compétition officielle amateur doit faire partie d'une association régulièrement affiliée à la Fédération et y être licenciée.

Ne peuvent participer à des parties de pelote que des joueurs régulièrement licenciés à la fédération et dont la licence aura été visée par elle pour l'année en cours. Pour toute partie officielle, les licences des joueurs doivent être obligatoirement présentées soit au délégué sportif, soit aux responsables des sociétés en présence.

La licence est délivrée par la Fédération dans les conditions fixées par les articles suivants. Son prix est fixé annuellement par l'Assemblée Générale, sur proposition du Comité Directeur.

221.1 GESTION FÉDÉRALE DES LICENCES

221.10 Mode de délivrance

Pour délivrer une licence, il faut :

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

Il est interdit à un joueur, sous peine de sanction, de signer, en connaissance de cause deux demandes simultanées de licence.

Etablir et faire signer une demande sur l'imprimé spécial fourni par la F.F.P.B., en y notant soigneusement tous les renseignements demandés ;

Compte-tenu enfin que la licence implique la couverture assurance, exiger du joueur la signature du document "Information sur la couverture assurance".

Faire procéder, avant toute demande de licence, au contrôle médical obligatoire pour la compétition, la licence délivrée par la F.F.P.B. restant sous la seule responsabilité de l'association ou du licencié.

221.11 Création - Validité

Dès réception d'une demande de licence, la F.F.P.B., après vérification et sauf dans la période de renouvellement (Art. 221. 13), délivre une licence valable jusqu'au 1er mars suivant.

221.12 Remplacement

Il ne peut être délivré qu'une seule licence par joueur. Elle ne doit être remplacée qu'après usure ou perte.

Le remplacement s'effectue à la demande des intéressés, dans les conditions prescrites par les articles 221.0 et 221.10.

221.13 Renouvellement

Le renouvellement annuel de la licence est obligatoire.

Au début de l'année, la F.F.P.B. adresse à chaque association :

- la liste alphabétique des licenciés de l'année écoulée
- l'imprimé en trois exemplaires de renouvellement d'affiliation.

Chaque association retournera ces documents à la F.F.P.B. pour la date que celle-ci lui aura indiquée - en principe pour le 1^{er} mars - après y avoir soigneusement apporté toutes les rectifications, modifications et renseignements nécessaires. Les demandes de nouvelles licences devront être jointes à l'envoi de ces pièces. Toutefois, des nouvelles demandes peuvent être faites à tout moment de l'année.

221.14 Engagements multiples

Tout joueur qualifié auprès d'une association ne peut jouer pour le compte d'une autre association ni faire l'objet d'un quelconque engagement sans l'autorisation écrite du président de l'association auprès de laquelle il est licencié.

221.2 DIFFÉRENTES LICENCES AMATEUR

221.20 Joueur membre d'une association

221.200 Licence N°1

La licence N°1 est qualificative pour les championnats fédéraux, nationaux et de ligue.

221.201 Licence N°2

Le titulaire de la licence n° 2 a la faculté de jouer toutes rencontres de pelote autres que celles du championnat fédéral ou de ligue, à la condition expresse, lorsqu'il s'agira de parties à entrées payantes, qu'elles soient organisées exclusivement ou par l'association auprès de laquelle il est licencié, ou par la ligue, ou par la F.F.P.B.

221.202 Licence dirigeant

Tout dirigeant d'association, c'est à dire toute personne qui intervient dans sa direction ou dans son administration, doit posséder une licence de dirigeant qui lui est délivrée annuellement par la Fédération.

Son prix est fixé par l'Assemblée Générale sur proposition du Comité Directeur.

Chaque association doit avoir au minimum trois dirigeants licenciés. La demande de licence des dirigeants doit comporter les noms, prénoms et adresse du dirigeant et doit être transmise par l'association à la F.F.P.B., sous la responsabilité du Président de l'association (comme pour les licences des joueurs)

221.203 Classement par tranches d'âge

La classification des joueurs dans les tranches d'âge poussins, benjamins, minimes, cadets, juniors et seniors, est conforme aux prescriptions édictées par le Comité Directeur de la F.F.P.B.

Une désignation spéciale est faite pour les corporatifs.

221.21 Joueurs hors cadre associatif

221.210 Licence individuelle

La fédération délivre également des licences à titre individuel, pour la pratique hors compétitions officielles

221.3 EXTENSION DE LICENCE

Comme il est précisé dans ses statuts, la F.F.P.B. a essentiellement pour objet de développer la pratique de la Pelote Basque. Dans cet esprit, lorsque le joueur est licencié à une association qui ne peut pas, faute d'éléments, engager l'équipe pour une compétition officielle, dans la catégorie d'âge du joueur et dans une spécialité donnée, celui-ci peut solliciter de sa ligue régionale l'extension de sa licence à une association voisine. Il en va de même pour des joueurs de associations voisines qui ne disposent pas chacune des installations prévues pour certaines pratiques, mais qui les posséderaient à elles deux, ou qui, momentanément, ne disposeraient pas de moyens matériels ou d'encadrement suffisant.

Un joueur licencié dans une association qui aurait engagé une ou même plusieurs équipes dans la même catégorie, peut obtenir une extension de sa licence pour un club à effectif réduit ; il ne pourra pas dans ce cas, défendre les couleurs de son association, dans la spécialité pour laquelle il a obtenu l'extension.

La demande d'extension portant les avis motivés des présidents des associations intéressées doit être déposée auprès des ligues et être, de toute façon, parvenue à la fédération avant le 15 février pour la saison d'été ou le 1er août, pour la saison d'hiver, de chaque année.

La demande est examinée et la décision prise par la ligue régionale qui veillera à éviter certains abus (notamment la constitution de "super équipes").

Dans le cas où l'extension est accordée, la F.F.P.B. délivre une carte d'extension de licence avec mention de l'association et de la spécialité auxquelles elle s'applique. Cette extension ne porte que sur ladite spécialité et dans la tranche d'âge du joueur et n'est valable que pour la compétition de l'année en cours, le joueur restant toujours régulièrement licencié pour son association d'origine.

La demande d'extension doit être accompagnée du règlement d'une somme fixée forfaitairement chaque année par l'Assemblée Générale et qui reviendra pour 80 % aux ligues et 20 % à la F.F.P.B.

Un joueur qui est licencié dans un club, peut tout en jouant pour lui, faire une demande d'extension dans une spécialité qui n'est pas pratiquée dans son club.

Une équipe ne peut être formée de joueurs ayant obtenu une extension à partir de clubs différents que si la spécialité n'est pas pratiquée dans ces clubs.

NB : Exception prévue dans la spécialité Rebot.

Dans le cas où la blessure d'un joueur, qui intervient entre la date des inscriptions des équipes et la quinzaine précédant celle du début de la compétition, entraîne le forfait de l'équipe, une extension peut être accordée exceptionnellement à un joueur d'une association voisine.

Le joueur que la décision de la ligue ne satisfait pas, peut adresser, dans un délai de dix jours à dater de la réception de l'avis de décision, une réclamation écrite à la commission administrative de la F.F.P.B. (la demande est gratuite !). Si le rejet de la demande est confirmé, il peut alors faire appel par écrit au Bureau de la Fédération Française de Pelote Basque, en acquittant en même temps les droits inhérents à l'appel ; la décision du Bureau est définitive.

Les demandes d'extension d'une ligue régionale à une autre ligue régionale sont de la compétence de la commission administrative de la Fédération qui les examinera après transmission du dossier - portant avis - par la ligue régionale quittée.

En cas de refus, l'appel doit être adressé au Bureau de la Fédération, accompagné des droits inhérents à ces appels. La décision du Bureau de la Fédération est définitive.

Dans tous ces cas ou des cas analogues, un joueur peut faire une ou deux (tout au plus !) demandes d'extension ; dans un cas d'extension interligues sont concernées et doivent donc être tenues informées, la Fédération ainsi que les ligues d'origine et d'accueil.

221.4 MUTATION DE LICENCE

Tout joueur licencié auprès d'une association qu'il désire quitter doit remplir un dossier de demande de mutation dans les formes suivantes.

La demande doit être :

- établie sur un imprimé spécial fourni par la F.F.P.B. et dûment complétée ;
- accompagnée du versement d'une somme dont le montant sera fixé annuellement par l'Assemblée Générale et qui reviendra par moitié à la Ligue Régionale et par moitié à la F.F.P.B. ;
- justifiée par des pièces étayant la raison de la demande (contrat de travail, factures E.D.F., régie des eaux).

La raison invoquée à l'appui de la demande de mutation ne peut être qu'un changement de domicile ou de lieu de travail. Cette demande de mutation ne peut être sollicitée que pour un club de son lieu de résidence ou de travail ou pour un club proche de celui-ci, s'il n'y a pas de club dans son lieu de résidence ou son lieu de travail.

(Si la demande est établie pour un club du domicile ou du lieu de travail de l'intéressé, on considérera que les conditions sont remplies - alors qu'il n'y a pas de changement -).

Le cas du joueur sera successivement soumis au club quitté, au club d'accueil et à la ligue régionale dont dépend l'association quittée. La ligue, après examen du dossier, décide s'il y a lieu ou non d'attribuer la licence N°1.

Un joueur qui a obtenu cinq fois consécutivement des extensions de licence pour le même club, dans la même spécialité et modalité de jeu, peut demander une mutation pour cette association à la place d'une sixième extension, même s'il ne remplit pas les conditions de mutation.

La qualification, lorsqu'elle sera accordée, prendra effet à compter de la date de la décision et la mutation sera inscrite sur la licence du joueur intéressé.

Tout joueur que la décision de la ligue ne satisfait pas, doit adresser, dans un délai de dix jours à compter de la date de réception de la décision, une réclamation écrite à la Commission Administrative de la Fédération qui l'examine et décide. Si le joueur conteste cette dernière décision, il peut adresser un appel écrit au Bureau de la F.F.P.B., en acquittant en même temps les droits inhérents à l'appel.

La décision du Bureau, prise après audition du joueur et examen de son dossier, est définitive. Elle sera notifiée à l'intéressé par lettre recommandée avec accusé de réception. Le rejet de la demande de mutation de licence n°1 entraînera pour le demandeur, à compter de la date de la décision, délivrance de la licence n° 2. Le joueur pourra dans ce cas demander l'annulation de sa demande de mutation, dans un délai de dix jours après réception de la décision.

Les demandes de mutation d'une ligue régionale à une autre ligue régionale sont de la compétence de la Commission Administrative de la Fédération qui les examinera sur transmission faite par la ligue régionale quittée.

Un joueur muté ne pourra pas, pendant trois ans, solliciter d'autre mutation, à moins qu'il ne demande un retour au club quitté ou qu'il y ait eu un changement de domicile ou de lieu de travail.

Un joueur dont la licence n'a pas été renouvelée depuis moins d'un an peut :

soit faire une demande de mutation mais à la condition expresse qu'il réintègre d'abord son club pour être licencié ; après quoi il pourra faire sa demande de mutation.

soit faire une demande de licence individuelle ; au bout d'un an, il pourra demander une mutation pour le club de son choix, avec versement des droits fixés par l'Assemblée Générale de la Fédération Française de Pelote Basque.

Quand se constitue une nouvelle association ou même quand, dans une association, s'ouvre une nouvelle spécialité, une mutation peut être accordée d'office durant la première année de fonctionnement de la association ou de la spécialité, sous réserve d'accord du président du club quitté et de la ligue concernée.

Un joueur âgé de plus de 45 ans peut, dans sa ligue, muter sans condition pour le club de son choix en acquittant les droits de mutation.

Mutation de licence N° 2 en licence N° 1

Tout joueur de pelote basque titulaire d'une licence n° 2 depuis au moins un an à compter de la notification enregistrée au siège de la F.F.P.B., doit, par écrit, solliciter de la commission administrative de la F.F.P.B. l'attribution d'une licence n° 1 pour l'association dont il est membre.

Mutation des joueurs n'ayant pas atteint la majorité légale

Toutes les demandes de mutation concernant les joueurs n'ayant pas atteint la majorité légale, devront obligatoirement être assorties de l'autorisation écrite du représentant légal du mineur. Seul sera pris en compte le changement du domicile du représentant légal.

Epoque des mutations

Les demandes de mutation et les justificatifs exigés portant les avis motivés des présidents doivent être déposées dans les ligues et être de toute façon parvenues à la Fédération avant 15 Février ou le 1er août de chaque année.

221.5 CAS PARTICULIERS

221.50 Première licence

Tout joueur, pour sa première licence, peut solliciter une licence individuelle, mais s'il désire participer à des compétitions officielles, il doit être affilié auprès de l'association de son domicile ou de son lieu de travail ou bien d'une association proche de l'un de ceux-ci.

221.51 Etudiant

Une mutation ou extension peut être accordée à tout moment même hors des limites fixées, à un étudiant majeur poursuivant ses études dans une ville éloignée de son domicile, pour un club de cette ville ou proche de celle-ci, s'il n'y a pas de club dans cette ville.

221.52 Militaire

Tout joueur appelé, accomplissant ses obligations de service national, peut demander à tout moment, même hors des dates limite fixées, une mutation de licence auprès d'une association du lieu d'incorporation ou, à défaut, d'une association proche de ce lieu.

Cette demande sera examinée par la commission administrative de la ligue avec possibilité d'appel devant la commission administrative fédérale ou le bureau de la F.F.P.B..

221.53 Fusion - Dissolution d'Associations

Dans le cas de fusion de deux associations, les joueurs auront la faculté de signer, dans le délai d'un mois à partir de la date de la fusion, une demande de mutation qui pourra leur permettre d'obtenir la licence auprès d'une autre association (art. 221.50), demande qui sera soumise à la commission administrative de la Fédération. Passé ce délai, les joueurs seront licenciés à l'association issue de la fusion.

Les joueurs appartenant à des associations dissoutes ou radiées auront également la faculté de signer une demande de mutation, sans versement des droits réglementaires, auprès d'un club sinon de leur domicile ou de leur lieu de travail, du moins proche de l'un de ceux-ci (art. 221.50). Si une association cesse la pratique d'une spécialité, un joueur concerné par celle-ci peut solliciter sa mutation pour le club le plus proche pratiquant sa spécialité.

221.54 Joueur étranger

La Fédération peut accorder une licence aux joueurs étrangers habitant ou travaillant régulièrement en France et ce, dans les conditions prescrites par l'article 221.0).

Pour les joueurs qui ne rempliraient pas les conditions exigées de domicile ou de lieu de travail, la licence ne pourrait être accordée qu'avec l'autorisation exceptionnelle de la commission administrative ou du Bureau de la F.F.P.B.

La participation des étrangers régulièrement licenciés est admise aux compétitions officielles de ligues et de la F.F.P.B.. Elle est limitée à un seul étranger par équipe pour les catégories Juniors et Seniors.

Par dérogation, elle peut être admise dans les compétitions individuelles pour les étrangers déjà régulièrement licenciés, par décision spéciale du Bureau de la Fédération.

222 Les Associations Sportives

222.0 RÈGLES D'AMATEURISME - BÉNÉVOLAT

Au sein des associations, les dirigeants, les délégués, doivent être Amateurs et bénévoles. Est considéré notamment comme contraire à la définition et au règlement de l'Amateurisme et susceptible d'encourir les sanctions de la Fédération, le fait pour les Associations :

- de payer un joueur ou de lui offrir une somme d'argent soit pour lui faire disputer des parties de pelote, soit pour le déterminer à quitter son association et venir dans la leur ;
- verser des indemnités dépassant les dépenses réelles effectuées pour frais de voyage, ou de séjour ;
- de faire jouer un équipier auquel l'autorisation de changer d'association aura été refusée ou retirée ;
- de permettre à un ou plusieurs de leurs membres de prendre part, sur n'importe quelle aire de jeu, à une partie contre une association non affiliée à la F.F.P.B., une équipe ou un joueur, suspendus ou exclus de la Fédération, à l'exception des joueurs étrangers régulièrement licenciés auprès d'autres fédérations participant aux compétitions de ligues, après autorisation du Comité Directeur de la F.F.P.B.
- de refuser de produire leurs livres ou documents à la demande de la Fédération ou d'interdire à leurs membres de fournir tous renseignements ou témoignages sollicités par la F.F.P.B. ;
- de laisser jouer ou d'admettre comme membre, toute personne ou joueur d'une autre association, suspendu ou exclu de la Fédération, ou qui n'aurait pas la qualité d'Amateur.

Toute violation des règles qui précèdent parvenant directement ou non à la connaissance d'une des commissions de la Fédération, du Bureau ou du Comité Directeur de cette dernière, relève du Règlement Disciplinaire.

222.1 CRÉATION - AFFILIATION D'UNE ASSOCIATION

L'admission des associations est prononcée par le Comité Directeur de la Fédération après avis des Ligues Régionales intéressées.

Les associations corporatives sont les associations sportives d'entreprise ou interentreprises conformes à l'art. 20 de la loi du 16 juillet 1984.

Toute association qui désire s'affilier à la F.F.P.B. doit envoyer directement à celle-ci sa demande d'admission.

La Fédération adressera par retour trois exemplaires de demandes d'affiliation à remplir ainsi qu'un dossier à constituer qui précise notamment les renseignements à fournir :

- la dénomination de l'Association et l'adresse du Siège Social (pourront être refusées les appellations non conformes aux usages) ;
- les statuts mentionnant qu'elle accepte intégralement les Statuts et Règlements de la Fédération ;

- la date de déclaration à la Préfecture ou Sous-Préfecture, et la date de l'agrément par la Direction des Sports ;
- la composition de son Comité Directeur et l'adresse précise de tous les membres qui le composent ;
- toutes justifications utiles sur les installations dont elle dispose ;

doit être joint le montant de la cotisation de l'année courante. La Fédération enregistre la demande d'admission, transmet pour avis à la Ligue Régionale intéressée et décide.

222.2 DÉCLARATION CHANGEMENTS OFFICIELS

Tout changement, dans la composition du Bureau ou dans les statuts de l'Association, doit être notifié, dans la quinzaine, à la Fédération sous pli recommandé.

Cette communication sera faite en double exemplaire, l'un deux sera adressé, par la Fédération, à la Ligue Régionale intéressée.

Toute association qui change de nom ou qui fusionne avec une autre, doit officiellement en aviser la Fédération qui transmet à la Ligue Régionale.

222.3 COTISATION - SANCTION POUR NON PAIEMENT

La cotisation annuelle des associations est fixée par l'Assemblée Générale de la F.F.P.B. Les associations affiliées à la Fédération doivent chaque année du 1^{er} mars au 15 avril, envoyer à la Fédération le montant total de leur cotisation annuelle.

En cas de non-paiement à la date du 15 avril, les associations seront considérées comme démissionnaires et immédiatement exclues du fichier de la Fédération.

Les associations qui, ainsi exclues, voudront être rétablies sur les fichiers de la Fédération, devront acquitter un droit de réintégration fixé au triple du droit d'affiliation ordinaire.

222.4 RESPONSABILITÉ DES ASSOCIATIONS

Les membres des Comités de Direction d'associations seront responsables vis-à-vis de la Fédération des sommes qui peuvent être dues à celle-ci à un titre quelconque.

En cas de non-paiement de ces sommes, les associations pourront être radiées.

L'association organisatrice de toute partie de pelote assume la responsabilité civile et sportive, le bon ordre et la tenue de la réunion.

L'Association est responsable, vis-à-vis de la Fédération, des infractions aux Statuts, Règlements Généraux, Financier et Sportif de la Fédération, commises par ses membres ou le personnel attaché à son service.

222.5 OBSERVATION DES RÈGLES FÉDÉRALES

Une Association pourra être mise en demeure par la commission de discipline de la F.F.P.B. d'avoir à se séparer d'un membre qui, par des actes contraires à la réglementation de la Pelote Basque, pourrait nuire à la bonne marche de celle-ci.

Il est interdit à toute association affiliée à la Fédération Française de Pelote Basque de rencontrer une association non affiliée à la F.F.P.B., et il est interdit à tout joueur licencié à la F.F.P.B. de rencontrer des joueurs non licenciés ou des joueurs auxquels la licence aura été retirée, sauf protocoles dérogatoires qui seront portés à la connaissance des associations affiliées.

Il est interdit à toute association affiliée à la F.F.P.B. de se prêter à l'organisation de manifestations sportives pour le compte de tiers, particuliers, joueurs professionnels, organisateurs de spectacles, entreprises commerciales ou industrielles de quelque nature, sauf autorisation spéciale accordée par le comité d'urgence.

Le fait de s'être prêtés à une telle opération engagera la seule responsabilité de l'Association et de ses dirigeants et sera considéré comme une dérogation aux règles d'amateurisme et pourra entraîner la suspension à temps ou la radiation de l'association ou de ses membres (cf règlement disciplinaire § 28).

Pour les parties amicales et tous engagements de leurs joueurs, seules les associations ont qualité pour traiter les questions concernant les frais de déplacement, d'hébergement.

Une association affiliée à la fédération ne peut conclure en France ou à l'étranger une partie avec une équipe étrangère sans demander une autorisation au Comité Directeur de la Fédération ou au Comité d'Urgence.

Deux équipes françaises appartenant à des associations affiliées à la Fédération, ne pourront pas se rencontrer dans un pays étranger sans autorisation du Comité Directeur de la Fédération ou du Comité d'Urgence.

223 Délégué Sportif

La F.F.P.B. ainsi que ses Ligues Régionales, sont représentées aux parties de Pelote par les Délégués Sportifs.

Suivant qu'il s'agit de parties régionales ou inter-régionales, ceux-ci sont désignés nominativement par les Ligues Régionales ou la Fédération.

La Ligue Régionale ou la Fédération pourra désigner un Délégué permanent pour l'ensemble des parties à disputer dans une ville.

Le rôle du Délégué Sportif est particulièrement important car il est investi d'une mission de confiance.

Avant la partie, il se fera connaître des associations en présence, ainsi que des joueurs.

Les licences des joueurs devront obligatoirement être présentées au Délégué Sportif, avant la rencontre.

Les noms, prénoms, numéros de licences seront portés par le Délégué Sportif sur la feuille de partie qui est un imprimé spécial fourni par la Fédération ou la Ligue.

Le Délégué devra obligatoirement signaler à la Fédération ou à la Ligue Régionale, les associations et joueurs non en règle.

Le Délégué Sportif procède à la nomination du ou des juges-arbitres, lorsqu'ils n'ont pas été désignés officiellement ou qu'ils ne se présentent pas, avec faculté pour lui de se désigner à cette fonction. Il a qualité pour assigner aux juges leur poste respectif.

Il réunit, avant la partie, joueurs et juges pour leur adresser les recommandations utiles et leur donner toutes précisions qui conviennent. Il tire au sort le but et ordonne le commencement de la partie en veillant à ce que l'horaire prévu soit respecté. Pendant le cours de la partie, s'il est désigné comme juge, il participe aux délibérations de ceux-ci, en observant les règles propres à cette fonction.

S'il ne fait pas partie des juges, le Délégué Sportif évitera rigoureusement d'intervenir auprès de ceux-ci, seuls maîtres de leurs décisions.

Il s'abstiendra également d'intervenir directement auprès des joueurs. Après la partie, le Délégué consigne le résultat sur la feuille de partie. Il mentionne toutes observations faites par lui sur la qualité du jeu fourni par les équipes ainsi que tous les incidents survenus. Lorsque ces derniers présentent un certain degré d'importance, ils peuvent faire l'objet de sa part d'un très court compte rendu écrit.

Immédiatement après la rencontre, le Délégué Sportif fait signer aux joueurs la feuille de partie et adresse celle-ci soit à la Ligue Régionale, s'il s'agit d'une partie régionale soit à la Fédération, s'il s'agit d'une partie inter-régionale.

Il possède en outre, tous les droits fixés notamment par les articles 412.0, 440, 442, 443.3, 443.50, 443.6, 443.80 du Règlement Sportif.

224 Forfait - Réclamations - Sanctions

224.0 PARTIES DE POULES ET ÉLIMINATOIRES

Tout forfait doit être notifié à la Fédération et/ou à la Ligue ainsi qu'au club organisateur trois jours au moins avant la date fixée pour la rencontre.

Dans ce cas comme dans celui où, en raison de circonstances exceptionnelles (deuil, accident, maladie) cette notification n'est pas ou n'a pas pu être effectuée dans le délai prescrit, tout joueur ou toute équipe déclarant forfait pour une partie de compétition officielle, sera mis(e) hors de ladite compétition et, pour le classement des équipes, à l'issue des parties de poule, leurs résultats ne seront pas pris en compte.

Lorsqu'un joueur individuel ou une équipe déclarent forfait pour une partie de compétition de Fédération ou de Ligue et que ce forfait, bien que notifié dans les délais, n'est pas considéré comme « cas de force majeure », le joueur, l'équipe et l'association feront l'objet des sanctions suivantes :

Le joueur ou l'équipe : exclusion de la compétition en cours. En cas de récidive, suspension un an.

L'association : blâme et pénalité pécuniaire et, en cas de récidive, suspension durant trois mois, assortie de pénalité pécuniaire.

Si les formalités de notification du forfait ne sont pas observées et que le forfait n'est pas considéré comme « cas de force majeure », le joueur individuel, l'équipe et l'association encourent une sanction pouvant aller jusqu'à :

Le joueur ou l'équipe : huit mois de suspension et en cas de récidive, un an de suspension.

L'association : blâme et pénalité pécuniaire et, en cas de récidive, un an de suspension et pénalité pécuniaire.

224.1 PARTIES DE FINALE

Tout forfait doit être notifié par l'association à la Fédération et/ou à la Ligue, à l'adversaire ainsi qu'au club organisateur huit jours au moins avant la date fixée pour la rencontre, à moins de circonstances exceptionnelles (deuil, accident, maladie) empêchant cette notification dans les délais prévus.

Lorsqu'un joueur individuel ou une équipe déclarent forfait pour une finale de compétition officielle de la Fédération ou de la Ligue et que ce forfait, bien que notifié dans les délais, n'est pas considéré comme "cas de force majeure", le joueur l'équipe et l'association feront l'objet des sanctions suivantes :

- **Le joueur ou l'équipe** : un an de suspension et, en cas de récidive, deux ans de suspension.

- **L'association** : un an d'interdiction de participer à toute compétition dans la catégorie considérée et pour la spécialité de jeu ayant provoqué le forfait ainsi qu'une pénalité pécuniaire. En cas de récidive, radiation.

Si les formalités de notification du forfait pour la finale ne sont pas observées et que le forfait n'est pas considéré comme "cas de force majeure", l'Association, le joueur individuel ou l'équipe feront l'objet de sanctions disciplinaires, notamment la radiation.

Dans tous les cas, le joueur ou l'équipe battue en demi-finale par le joueur ou l'équipe déclarant forfait prendront leur place en finale.

224.2 DÉLAIS DE DÉCLARATION ET D'ATTENTE

Toute équipe ne se présentant pas sur le terrain au jour et au plus tard un quart d'heure après l'heure fixée, sera considérée comme forfait, sauf accident ou incident de trajet qui sera à établir, ou tout autre cas de force majeure laissé à l'appréciation de la Commission Sportive, l'équipe en place devant de toute façon attendre une heure sur le lieu de la rencontre.

224.3 BLESSURE D'UN JOUEUR

Lorsqu'un joueur se blesse tout seul ou est blessé par un partenaire lors de l'échauffement, et en l'absence de remplaçant, ou lorsqu'un joueur ne s'est pas présenté dans les délais imposés : (pour cas de force majeure)

- la partie ne peut pas commencer avec une équipe incomplète ;
- l'équipe incomplète perd cette partie mais n'est pas considérée "comme forfait général".

Toutefois, si ce cas se renouvelait durant le même championnat, alors l'équipe serait considérée "comme forfait général".

Si, par cas, la blessure est causée par l'adversaire, et en l'absence de remplaçant, le règlement prévu, pour ce cas en cours de partie serait appliqué.

224.4 ABANDON DE TERRAIN : FORFAIT

Une équipe ou un joueur en tête à tête quittant le terrain avant la fin de la rencontre, est considérée comme forfait.

L'association, de ce fait, doit être privée non seulement de tous droits aux indemnités et parts sur la recette auxquelles elle peut prétendre, mais encore, de tous droits aux réclamations de quelque nature qu'elles soient. Des sanctions pourront être, en outre, infligées aux joueurs, aux dirigeants et à l'association (Art. 285).

224.5 CONSÉQUENCE D'UN FORFAIT

Il est formellement interdit à un joueur, à une équipe qui a déclaré forfait, de disputer toute partie ce même jour ou le lendemain. Toute équipe ou tout joueur déclarant forfait ou étant exclu en compétition de ligue, ne sera pas autorisé à participer, la même année, au championnat de France dans la même spécialité.

224.6 CAS DE FORCE MAJEURE

Le cas de force majeure peut seul motiver la remise d'une partie.

Par force majeure, il faut entendre la pluie, l'humidité, l'obscurité et, d'une manière générale, toutes circonstances empêchant l'organisation matérielle d'une rencontre ainsi que l'accident pouvant survenir aux joueurs concernés sur l'itinéraire du déplacement (Art. 443.50).

224.7 RÉCLAMATIONS

Toute réclamation doit être accompagnée d'une somme forfaitaire, décidée en Assemblée Générale, qui ne sera rendue que si la réclamation est reconnue fondée. Toute réclamation visant la qualification d'un joueur doit être motivée et déposée avant le commencement de la partie entre les mains du délégué sportif et consignée sur la feuille de partie ; elle peut, aussi, être adressée à la F.F.P.B. dans les 48 heures au plus tard suivant la partie, avec un double au club concerné, le cachet de la poste faisant foi, ce délai de 48 heures ne comprenant pas les dimanches et jours fériés.

Tout joueur qui ne présentera pas sa licence, ou toute équipe qui ne présentera pas les licences, devra, en cas de réclamation de l'adversaire consignée par le Délégué Sportif sur la feuille de partie, accomplir les formalités suivantes :

- justifier auprès du Délégué Sportif de l'identité du ou des joueurs, par la production d'une pièce officielle avec photographie ;

ou, à défaut :

- assurer, par tout autre moyen (photographies par exemple) l'identification certaine du ou des joueurs non porteurs de leur licence,

ou encore :

- faire signer le ou les joueurs concernés sur la feuille de partie, après leur avoir fait préciser leur état civil ;
- adresser à la Fédération, pour les parties inter-régionales, à la Ligue, pour les parties régionales, dans les quarante-huit heures, les licences manquantes.

Tout joueur ou toute équipe qui n'aura pas observé ces prescriptions sera déclaré battu. Le seul défaut de présentation régulière de licence peut être sanctionné.

En cas d'irrégularité, de fraude, ou de tentative de fraude, la Fédération ou ses Ligues Régionales pourront se saisir d'office, même si aucune réclamation n'a été formulée.

S'il y a irrégularité, substitution de joueur, de licence, falsification d'état civil, la sanction sera, à la première infraction, la mise hors compétition du ou des joueurs et pour l'organisateur ou pour la personne morale une suspension par l'organisme disciplinaire compétent.

S'il y a falsification de résultat la sanction est prévue par le règlement disciplinaire.

224.8 PARTIES REJOUÉES

En cas de partie à rejouer pour une raison quelconque, seuls les joueurs régulièrement licenciés à la date de la première rencontre pourront participer à cette partie.

225 Organisation des Championnats Régionaux et des Championnats de France

225.0 QUALITÉ DES ORGANISATEURS

Seuls peuvent organiser des parties et des compétitions de Pelote auxquelles participent des joueurs Amateurs, les Associations, les Ligues Régionales, la Fédération et les structures administratives rattachées au C.N.O.S.F.

Pour déroger à cette règle formelle, est nécessaire une autorisation spéciale du Comité d'Urgence de la Fédération.

225.1 CHAMPIONNATS RÉGIONAUX

Les Statuts, Règlements Généraux et Sportifs de la Fédération s'appliquent aux épreuves des Ligues Régionales.

Les Ligues Régionales organisent annuellement leurs Championnats. Elles assument la responsabilité civile et sportive, le bon ordre et la tenue des rencontres.

Les Ligues Régionales établiront leurs calendriers au début de chaque saison, en fonction des calendriers établis préalablement par la Commission Sportive de la Fédération.

Les titres remportés par des associations gagnantes en championnat régional et le nom de leurs joueurs devront être portés à la connaissance de la Fédération par leurs ligues.

225.2 COMPÉTITIONS NATIONALES

225.20 Championnats de France

225.200 Organisation - Participants

La Fédération organise les Championnats de France dans les spécialités de jeux déterminés par le Comité Directeur de la Fédération.

Les associations qualifiées pour participer aux Championnats de France peuvent s'y faire représenter par tels joueurs de leur choix (exception pour les compétitions à formule nominative), à condition que ces joueurs soient régulièrement licenciés auprès d'elles, dans les catégories et limites d'âge requises. (Art 225.205.3)

225.201 Détermination calendriers

Les calendriers des Championnats de France, dans les différentes spécialités, sont établis par la Commission Sportive de spécialité, en accord avec la commission sportive générale. Les Ligues Régionales ont qualité pour souscrire des engagements.

225.201.0 Entente préalable entre clubs

Le club nommé en premier convoque son adversaire le mercredi au plus tard pour le jour indiqué sur le calendrier (possibilité d'avancer la partie sous réserve de disponibilité des joueurs).

La convocation doit préciser la date, l'heure et le lieu de la partie.

S'il y a mésentente entre les clubs sur la date et heure, la partie devra obligatoirement se jouer le dimanche qui suit, à l'heure fixée par le club nommé en premier entre 10 h et 18 h.

Pour faciliter leurs contacts, une liste de correspondants par spécialité fournie par les présidents des clubs sera communiquée en début de compétition.

Tout report de partie non prévu dans les précédentes dispositions entraînera partie perdue pour les deux équipes.

225.201.1 Fixation date et lieu d'autorité

Le calendrier fait office de convocation pour toutes les dates indiquées. Il ne peut y avoir de report même en cas d'entente entre les clubs. Si un report de partie était malgré tout constaté, il entraînerait partie perdue pour les deux équipes, à moins d'accord préalable de la commission sportive intéressée.

225.202 Championnat de France Nationale A

Ce championnat, s'adresse aux joueurs et équipes classés 1^{er}, 2^{me}, 3^{me}, etc à l'issue du dernier championnat de ligue disputé.

Deux formules sont laissées au choix de la commission sportive de la spécialité :

- soit formule éliminatoire directe,
- soit parties qualificatives (poules)

Quand des équipes d'un même club se trouvent dans la même poule, elles doivent se rencontrer dans la ou les premières journées des parties de classement.

En Nationale A, c'est lors de l'établissement des calendriers de rencontres que chaque commission de spécialité devra impérativement fixer les lieux et dates de parties. Dans le cas d'éventuelles demandes de changement de date, heure, lieu, seule la commission sportive générale sera habilitée à prendre la décision définitive.

A la fin de la compétition et en fonction des résultats obtenus dans celle-ci, la commission sportive attribuera à chaque ligue un quota d'équipes autorisées à disputer les championnats de France de Nationale A de l'année suivante. Chaque ligue pourra ainsi suivant son attribution organiser son propre championnat en proposant clairement, au moment des engagements, le nombre d'équipes retenu aux championnats de France de Nationale A. Cette participation sera directement liée aux résultats obtenus dans le championnat de ligue.

225.203 Championnat de France Nationale B

Le Championnat de France Nationale B est organisé selon la formule de l'élimination directe (sauf dérogation accordée par le Comité Directeur ou le Bureau). C'est la commission sportive de la spécialité qui précise le quota d'équipes à engager à l'issue du Championnat de France Nationale B de l'année précédente.

Les vainqueurs et finalistes du Championnat de France de Nationale B de l'année précédente donneront respectivement une place à leur ligue pour le Championnat de France de Nationale A suivant. Les deux dernières équipes du Championnat de France de Nationale A feront perdre respectivement à leur ligue une place en Championnat de France Nationale A.

En aucun cas une équipe championne de Nationale A ne pourra évoluer dans cette composition l'année suivante en Nationale B.

225.204 Autres Championnats de France

Ces championnats s'adressent aux joueurs et équipes classés 1er, 2me etc, à l'issue des derniers Championnats disputés dans leurs ligues. Ils se déroulent suivant la formule d'élimination directe.

Le nombre d'équipes présenté par chaque ligue relève de la décision de la commission sportive générale. Seul, le Comité Directeur ou le Bureau de la F.F.P.B. décidera d'une augmentation ou d'une diminution du nombre des équipes participant à ces championnats de France.

Dans toutes les catégories, à l'issue de chaque championnat, un classement par "Ligues" sera établi qui servira l'année suivante. Ainsi, les équipes qualifiées à l'issue du Championnat de Ligue viendront prendre rang aux places réservées à l'issue du championnat précédent.

225.205 Dispositions propres aux Championnats de France

225.205.0 Règles "Croisements de rencontre"

Pour éviter qu'on assiste en phase finale aux mêmes rencontres qu'en championnat de ligue, des "croisements" de rencontre seront décidés en quart et demi-finales des championnats de France sous réserve que toutes les équipes concernées soient issues de la même ligue, ces croisements pouvant également découler de l'application du règlement des mutations et extensions.

225.205.1 Demande d'engagement

Pour organiser ces championnats, la commission sportive fédérale adressera à chaque ligue un mois et demi avant le début de la compétition, les imprimés de demande d'engagement sur lesquels sera précisée la formule retenue :

- championnat de France Nationale A
- championnat de France Nationale B
- autres championnats de France.

225.205.2 Classement des équipes

Pour le classement des équipes, on procède comme suit :
victoire = deux points, défaite = 1 point.

Les ex-aequo seront départagés grâce au goal average général, l'équipe disposant du total le plus élevé finissant première. Ce mode de classement s'appliquera aux équipes d'une même poule et aux classements inter-poules.

Lorsque les poules sont constituées d'un nombre différent d'équipes, tout ce qui suit sera ramené à une partie.

Le meilleur total sera classé avant.

En cas d'égalité, l'équipe possédant le meilleur goal average général sera classée avant.

S'il y a toujours égalité, tirage au sort.

225.205.3 Conditions de participation

Les ligues percevront des droits d'engagement puis retourneront à la F.F.P.B. le bordereau précisant le nombre et la destination des joueurs ou équipes engagés dans les différentes formules.

Pour les trois formules de championnat, si deux ou plusieurs équipes d'une même association sont qualifiées pour les championnats de France, ces équipes doivent rester dans la composition qui a permis leur qualification ; c'est ainsi par exemple qu'un ou des joueurs ayant fait partie de l'équipe 1 en championnat de ligue ne pourront pas jouer en équipe 2 en championnat fédéral.

Lorsqu'en cours de championnat, plusieurs compétitions se déroulent dans la même tranche d'âge et à des niveaux de valeur différente : première, deuxième, troisième série...

- un joueur engagé dans une série ne peut en aucun cas participer à la compétition de la série inférieure.
- un joueur inscrit dans une série ne peut jouer qu'une fois en série supérieure, pour les jeux avec instrument et deux fois pour les jeux à main nue, tout en conservant la possibilité de rejouer dans la série dans laquelle il s'était engagé. dans une même compétition, tout joueur engagé dans une équipe et ayant disputé au moins une partie avec celle-ci, ne peut en aucun cas jouer dans une autre équipe pour ladite compétition.
- deux équipes seniors d'une même association ne peuvent participer à une finale de championnat de France ou de ligue qu'à la condition expresse que tous les participants soient licenciés dans ladite association, depuis au moins trois ans sans interruption à la date du début de la compétition à laquelle elles participent. Dans les autres catégories, deux équipes d'une même association ne peuvent pas se rencontrer en finale de ligue ou fédérale si l'un des joueurs se trouve en extension. Dans ce cas, les deux équipes doivent se rencontrer avant la finale (à partir des quarts de finale, si trois équipes d'un même club sont concernées, à partir des demi-finales, si deux équipes sont concernées).
- Un joueur éliminé en championnat de ligue pourra être remplaçant en Championnat de France dans une autre équipe de son association.

Dans la compétition à formule nominative :

- pour les équipes de deux joueurs, la présence de l'un au moins des titulaires est obligatoire ;
- pour les équipes de trois joueurs, la présence de deux titulaires au moins est obligatoire ;
- pour les équipes de cinq joueurs, la présence d'au moins trois titulaires est obligatoire.

Si, en raison de circonstances exceptionnelles, ce quota ne pouvait être respecté, la commission sportive de la spécialité ou la commission sportive générale appréciera les demandes notifiées de remplacement expressément formulées.

225.205.4 Restriction

Lors des finales de Championnat de France seniors (à l'exception de Nationale B), toute autre partie de pelote se disputant au même moment et susceptible de concurrencer la rencontre, sera interdite - sauf autorisation du Comité d'Urgence - dans un rayon de 50 km du lieu de la finale ; font exception à la règle les parties des fêtes patronales traditionnelles.

Tout refus devra être régulièrement notifié.

225.21 Autres compétitions fédérales

Les Commissions Sportives peuvent, après accord du Comité Directeur, organiser des coupes ou des tournois fédéraux, suivant des formules laissées à leur appréciation et dans la ligne du but recherché.

226 Rencontres opposant des Amateurs à des joueurs classés Amateurs-Indépendants ou Professionnels

Les rencontres ou les tournois, opposant exclusivement des amateurs ou des amateurs-indépendants ou des professionnels comme ceux constitués d'équipes "panachées" composées d'amateurs, amateurs-indépendants ou professionnels, dans lesquels les joueurs reçoivent une rémunération ou un défraiement (celle ou celui correspondant aux joueurs amateurs étant obligatoirement versée aux sociétés dont ils dépendent), sont soumis à une autorisation spéciale, autorisation que doivent solliciter les organisateurs auprès du Comité d'Urgence de la F.F.P.B. au moins quinze jours avant la date de la partie ou du tournoi après accord des Présidents des associations auxquelles appartiennent les joueurs amateurs.

Tous les organisateurs de tournois ou parties définis dans le chapitre précédent devront être en possession de la carte d'organisateur délivrée par la F.F.P.B.

En cas de manquement à cette règle, l'intéressé fera l'objet des sanctions prévues par le règlement disciplinaire.

23 CATEGORIE AMATEUR - INDEPENDANT

230 Statut du joueur Amateur-Indépendant

La définition du joueur Amateur-Indépendant a été précisée à l'article 21 des présents Règlements Généraux.

231 Classement - Qualification

La commission sportive de la F.F.P.B. publie le 1^{er} Mars de chaque année le classement des joueurs Amateurs-Indépendants. Le classement est fait par spécialité (main nue, chistera joko garbi, grand chistera, etc...). Il est valable pour une période de deux ans à dater de la qualification de chaque joueur dans cette catégorie.

Les Amateurs-Indépendants restent qualifiés au travers de l'Association Sportive dont ils font partie au moment de leur classement et peuvent disputer, sous les couleurs de cette Association, les Championnats des spécialités pour lesquelles ils n'ont pas fait l'objet de classement.

232 Changement de catégorie

Un joueur classé amateur indépendant dans une spécialité peut, après une période de deux ans dans cette catégorie, soit y être maintenu soit demander à être reclassé dans la catégorie des Amateurs ou, au contraire, à passer dans celle des professionnels.

La décision est prise par le Comité Directeur, sur proposition de la Commission Sportive de la F.F.P.B.

Un joueur classé Amateur Indépendant dans une spécialité peut - soit à sa demande soit par décision de la commission sportive - être reclassé avant une période de deux ans dans la catégorie des Amateurs, retrouver immédiatement tous ses droits et postuler à nouveau toutes sélections ultérieures.

Un joueur classé amateur indépendant dans une spécialité reste amateur dans les autres spécialités ; ce qui lui permet, éventuellement, de participer dans ces autres spécialités aux compétitions officielles nationales ou internationales

Un joueur Amateur Indépendant reclassé Amateur, après deux ans passés dans la catégorie des Amateurs Indépendants, ne peut pas une année durant à partir de la date fixant le reclassement dans cette catégorie, disputer les championnats dans la spécialité pour laquelle il avait été classé Indépendant. Il ne pourra plus faire l'objet d'une sélection dans la spécialité pour laquelle il avait été classé Amateur Indépendant sauf si ce reclassement est fait à la seule initiative de la commission de main nue.

Une équipe Amateur ne pourra comprendre qu'un seul joueur anciennement amateur-indépendant reclassé Amateur après deux ans au moins de carrière parmi les amateurs-indépendants (sauf au rebot).

233 Licence

Le joueur amateur-indépendant restant qualifié au travers de son association ainsi qu'il a été dit ci-dessus, les règlements concernant les licences sont pour lui les mêmes que pour tout joueur Amateur.

Le montant des droits de la licence du joueur Amateur-Indépendant est fixé par l'Assemblée Générale de la Fédération.

234 Indemnités

Le joueur amateur-indépendant peut demander une indemnité pécuniaire pour jouer des parties de pelote dans la spécialité pour laquelle il a été classé dans cette catégorie.

Ces indemnités comprennent :

- ses frais de déplacement ;
- ses frais d'équipement et de matériel ;
- son "manque à gagner".

235 Rencontres opposant joueurs Amateurs-Indépendants à Professionnels

Le joueur amateur-indépendant peut jouer en présence de joueurs professionnels, sans avoir sollicité d'autorisation. Ce joueur dépend de la Commission Sportive désignée pour la spécialité qui a fait l'objet de son classement.

24 CATEGORIE PROFESSIONNEL

240 Statut du joueur Professionnel

La définition du joueur de Pelote Basque Professionnel a été précisée à l'article 21 des présents Règlements Généraux. Un joueur classé Professionnel est considéré comme tel dans toutes les spécialités de pelote basque.

241 Contrôle fédéral

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

242 Gestion Fédérale licence Professionnel

242.0 MODE DE DÉLIVRANCE

Pour obtenir sa licence, un joueur professionnel doit remplir et signer une demande de licence, mise à sa disposition par la Fédération, sur simple demande et l'adresser directement à la Fédération, en y joignant le montant des droits fixés annuellement par le Comité Directeur de la F.F.P.B.

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

242.1 RENOUELEMENT

Le renouvellement annuel de la licence est obligatoire. Avant le début de la saison et au plus tard le 1er mars, le joueur Professionnel devra directement demander à la F.F.P.B. le renouvellement de sa licence pour l'année.

243 Joueur étranger professionnel

La Fédération peut accorder une licence aux joueurs étrangers professionnels.

Cette licence sera délivrée dans les conditions prescrites à l'article 242.0 des présents règlements.

Elle portera obligatoirement l'indication de la nationalité du titulaire.

La participation des étrangers aux compétitions officielles ouvertes aux joueurs classés Professionnels de Pelote Basque, est soumise aux décisions de la Commission Sportive.

244 Changement de catégorie

Peut être réintégré dans le rang des Amateurs-Indépendants, sur sa demande et après examen par la commission sportive, tout joueur Professionnel classé par la Fédération ou ayant pratiqué comme tel au plan international et qui n'a pas joué depuis un an (en activité de professionnalisme).

Le maintien dans le rang des Amateurs-Indépendants est d'au moins un an. Après ce délai et sur sa demande, le joueur pourra demander à être reclassé Amateur. Cette demande sera traitée suivant l'article 232 des règlements généraux, en considérant le cas d'un amateur indépendant ayant pratiqué plus de deux ans dans la catégorie des amateurs indépendants.

25 SPECIFICITES PARTIES ENTRE AMATEURS INDEPENDANTS ET PROFESSIONNELS

250 Juridiction fédérale

Les joueurs Amateurs-Indépendants et Professionnels sont sous la juridiction immédiate de la Commission Sportive de la F.F.P.B. dont la composition et les attributions sont fixées par les Statuts et le Règlement Intérieur.

La Commission Sportive compte également des représentants des joueurs Amateurs-Indépendants et Professionnels. Le nombre de ces représentants désignés pour quatre ans correspond au nombre des spécialités pratiquées dans la catégorie des Amateurs-Indépendants et des Professionnels.

Si l'un quelconque des représentants des joueurs démissionne, pour quelque raison que ce soit, ou s'il ne justifie pas son absence à plus de trois réunions consécutives, la Commission convoquera en son lieu et place, comme représentant titulaire, le joueur élu en second, ou à défaut le plus ancien.

251 Organisation des parties

251.0 PAR COMMISSION SPORTIVE FÉDÉRALE

La Commission Sportive, si elle l'estime utile, organise chaque année des compétitions réservées aux joueurs de ces deux catégories, élabore les calendriers et règlements de ces épreuves ; elle autorise tous tournois, challenges ou trophées.

Outre les règles qui précèdent, sont également applicables aux joueurs Amateurs-Indépendants et Professionnels, toutes celles qui régissent le Sport Amateur, et notamment les règles du forfait, des réclamations, des délégués sportifs, etc...

251.1 PAR AUTRES ORGANISATEURS

Tout organisateur, association ou personne physique, qui veut utiliser le concours de joueurs de pelote Amateurs, Amateurs-Indépendants ou Professionnels, doit obtenir de la F.F.P.B. une carte d'organisateur. Cette carte est annuelle.

Le montant des droits est fixé, chaque année, par l'Assemblée Générale.

252 Redevance

Tout organisateur de parties à entrées payantes avec participation d'au moins un joueur amateur indépendant et/ou professionnel doit acquitter auprès de la Fédération une redevance suivant le barème établi dans le règlement financier.

26 RENCONTRES INTERNATIONALES

260 Accord fédéral préalable

Un joueur (ou des joueurs) de pelote basque Amateur, Amateur-Indépendant ou Professionnel ne peut pas rencontrer, en France, un ou des joueurs étrangers sans autorisation du Comité Directeur de la Fédération lequel peut être représenté par son Comité d'Urgence. (Et celle du président de son association, en ce qui concerne le joueur Amateur).

Un joueur Amateur, Amateur-Indépendant ou Professionnel de Pelote Basque ne peut pas disputer de rencontres dans un pays étranger sans autorisation du Comité Directeur de la Fédération lequel peut être représenté par son Comité d'Urgence (et celle du président de son association, en ce qui concerne le joueur Amateur).

261 Accord F.I.P.V. et autres Fédérations Nationales

Les autorisations de rencontres internationales font l'objet d'une décision de la Fédération Internationale de Pelote Basque, sur demande à elle présentée par l'organisateur, et déposée auprès de la Fédération Nationale. Des imprimés spéciaux sont mis à la disposition des organisateurs et doivent être remplis par eux et déposés à la Fédération Nationale dont dépend l'organisateur, vingt jours au moins avant la date fixée pour la rencontre.

Les Fédérations Nationales dont dépendent les joueurs pressentis pour disputer la rencontre internationale sont appelées à donner leur accord sur l'opportunité de semblable organisation, dans l'intérêt général de la Pelote Basque.

Les autorisations de parties internationales donnent lieu, quand il s'agit de joueurs indépendants ou Professionnels, à perception de droits dont le montant est fixé par la Fédération Internationale.

262 Organisation des rencontres

262.0 EXCLUSIVITÉ APPELLATION "FRANCE CONTRE"

Seules, les rencontres Internationales, organisées par la F.F.P.B., peuvent être intitulées : "FRANCE contre..." "Pays... contre..."

L'usage abusif de pareille appellation fera l'objet de sanction.

262.1 FEUILLE DE PARTIE

Après chaque partie de Pelote, l'organisateur est tenu de remplir la feuille de partie. Il y consigne le nom des joueurs en présence, le numéro des licences, le résultat de la partie, le nom du ou des juges et tous incidents qui ont pu survenir. Immédiatement après la partie, il transmet la feuille de partie directement à la Fédération.

262.2 ASSUJETTISSEMENT AUX RÈGLES INTERNATIONALES

Pour être examinées, les demandes d'autorisation de rencontres internationales doivent, nécessairement, comporter les références relatives à la carte d'organisateur et aux licences des joueurs pressentis qui doivent être en cours de validité.

Dans le but de sauvegarder leur signification sportive, ne pourront donner lieu à autorisation, que les parties internationales de Pelote Basque, respectant les modalités, spécialités et normes établies et arrêtées par la Fédération Internationale de Pelote Basque, pour les Championnats du Monde.

Les rencontres internationales ont priorité sur toutes compétitions officielles de ligues ou de Fédération.

Pour toutes les rencontres internationales, en France et à l'étranger, pour toutes les réunions de sélection ou autres rencontres organisées par la Fédération, le Comité Directeur désignera à l'avance les membres de la Fédération qui seront chargés de la représenter officiellement.

Tout manquement aux dispositions qui précèdent, relève de la compétence des organismes disciplinaires.

27 OBLIGATIONS - DISTINCTIONS

270 Obligations contractuelles

L'affiliation pour l'Association, la licence pour le joueur, la carte pour le dirigeant et l'organisateur, signifient l'engagement formel de se soumettre à toutes les obligations imposées par la F.F.P.B., à la lettre et dans leur esprit.

Leur délivrance ne saurait, d'autre part, engager en aucun cas la responsabilité civile de la F.F.P.B.

271 Distinctions honorifiques

Le Comité Directeur de la Fédération peut décerner les distinctions suivantes :

Médaille d'or de la Fédération :

Elle constitue la plus haute distinction. Elle peut être décernée soit à une association, soit à une personne physique, à titre exceptionnel, pour reconnaître des services éminents et, en général, de longue durée, rendus à la Pelote Basque.

Médailles d'argent ou de bronze :

Elles peuvent également être décernées à une association ou à une personne physique. Elles consistent en une breloque-souvenir en argent ou en bronze.

Médailles, trophées ou autres distinctions sportives :

Ils sont attribués à des joueurs et dirigeants ayant fait preuve de valeur et mérite sportifs.

28 REGLEMENT DISCIPLINAIRE

280 NATURE DES SANCTIONS

Les sanctions disciplinaires applicables aux groupements sportifs affiliés à la F.F.P.B., aux membres licenciés de ces groupements et aux membres licenciés de la Fédération, pour manquements à la morale et ou à la discipline sportives et ou dans des circonstances empêchant le déroulement normal de la partie, doivent être choisies parmi les mesures suivantes :

- | | | |
|-------------------------|--------------|-----------------------|
| ■ Avertissement | ■ Blâme | ■ Pénalités sportives |
| ■ Pénalités pécuniaires | ■ Suspension | ■ Inéligibilité |
| ■ Radiation | | |

L'avertissement est une remontrance officielle.

Le blâme est une réprimande officielle.

Les pénalités sportives impliquent l'exclusion des compétitions officielles, le déclassement ou la suspension de l'aire de jeu. Elles sont infligées pour des manquements graves au Règlement Sportif.

Une pénalité pécuniaire peut être prononcée isolément ou peut accompagner un avertissement ou un blâme lorsqu'il frappe une association, un joueur Amateur-Indépendant ou Professionnel, ou un organisateur.

La suspension est une sanction qui frappe un joueur, un dirigeant, tel membre d'une association ou l'association elle-même, qui se rendrait coupable d'un comportement ou d'un acte répréhensible contraire à l'éthique sportive. Elle entraîne :

- pour un joueur l'interdiction de participer à toutes compétitions officielles et (ou) amicales, nationales et (ou) internationales ;
- pour un dirigeant, elle implique le fait d'être démis de ses fonctions, l'interdiction de diriger, de gérer, d'administrer une association, de la représenter à quelque titre que ce soit, de remplir une fonction officielle ;
- pour l'association, elle signifie l'interdiction générale de participer à des compétitions officielles, de rencontrer d'autres associations en parties amicales, ainsi que d'organiser toute partie ;
- pour l'organisateur, le joueur Amateur-Indépendant ou Professionnel tout comme pour les Associations, la suspension peut être accompagnée d'une amende.

La durée de la suspension est précisée dans la décision rendue qui peut être assortie d'un sursis.

Inéligibilité : cette sanction d'inéligibilité aux instances dirigeantes pour une durée déterminée peut être prononcée en cas de manquement grave à l'éthique sportive ou aux règles techniques du jeu constituant une infraction à l'esprit sportif.

La radiation est une mesure plus grave prise à l'encontre d'un joueur, d'un dirigeant, ou de tel membre d'une association, coupable de violence physique ou verbale, ou d'acte ou agissement qui pourrait nuire à l'image de la Fédération.

Elle est toujours prononcée à vie.

Cependant et d'une manière exceptionnelle, le Comité Directeur de la Fédération a la faculté de prononcer la réintégration d'un joueur ou d'un dirigeant radié.

Le joueur ou dirigeant réintégré (qui ne peut l'être que deux ans après application de la décision rendue) ne pourra cependant pas faire partie du Comité Directeur de la Fédération ou de la Ligue concernée.

281 Organismes disciplinaires - Compétence

281.0 PRÉSENTATION

Les sanctions disciplinaires, à proprement parler, sont prononcées par les organismes disciplinaires suivants :

- La Sous-Commission Disciplinaire de la Commission Sportive Générale de la Fédération et de chaque Ligue ;
- la Commission de Discipline de la Fédération ;
- la Commission d'Appel.

281.1 SOUS-COMMISSION DISCIPLINAIRE DE LA COMMISSION SPORTIVE GÉNÉRALE DE LA FÉDÉRATION ET DE CHAQUE LIGUE

Il existe, au sein de la Fédération et de chaque ligue, un organisme disciplinaire dénommé « Sous-Commission Disciplinaire de la Commission Sportive Générale » chargé de statuer sur tous manquements au Règlement Sportif ou sur toutes fautes commises lors du déroulement des compétitions sportives que la Fédération ou les Ligues concernées sont amenées à organiser respectivement et qui peuvent entraîner les sanctions disciplinaires suivantes :

1. Avertissement
2. Blâme
3. Pénalités sportives
4. Pénalités pécuniaires

Ces Sous-Commissions Disciplinaires statuent en premier et dernier ressort pour des motifs disciplinaires encourageant une sanction inférieure ou égale à deux mois d'exclusion.

281.2 COMMISSION DE DISCIPLINE DE LA FÉDÉRATION

Cet organisme statue en premier ressort pour des motifs disciplinaires encourageant :

- une sanction supérieure à deux mois d'exclusion,
- une suspension
- une inéligibilité
- une radiation.

281.3 COMMISSION D'APPEL DE LA FÉDÉRATION

Elle connaît des recours formés contre les décisions prises en premier ressort par la Commission de Discipline de la Fédération.

282 Composition et fonctionnement des organismes disciplinaires

282.0 LA SOUS-COMMISSION DISCIPLINAIRE DE LA COMMISSION SPORTIVE GÉNÉRALE DE LA FÉDÉRATION OU DE CHAQUE LIGUE

La Sous-Commission Disciplinaire de la Commission Sportive Générale de la Fédération et de Ligue se compose de cinq membres. Son président est désigné respectivement par le Comité Directeur de la Fédération ou par celui de la Ligue concernée, sur proposition du président de la Fédération ou de la Ligue concernée.

Le président de la Sous-Commission Disciplinaire de la Commission Sportive Générale de la Fédération ou de chaque ligue désigne à son tour les autres membres de l'organisme choisis parmi les membres de la Commission Sportive Générale de la Fédération ou de la Ligue concernée. Cette désignation doit être entérinée par le Comité Directeur de la Fédération ou de chaque Ligue. La durée du mandat coïncide avec l'échéance du mandat électif de quatre ans de la Fédération et de chaque Ligue.

Les membres de la Sous-Commission ne peuvent pas prendre part aux délibérations lorsqu'ils ont intérêt à l'affaire.

L'Organisme se réunit sur convocation de son président. Il délibère valablement lorsque trois membres au moins, dont le président, sont présents. En cas d'absence ou d'empêchement de ce dernier, la présidence est assurée par un membre de la sous-commission désigné à cet effet par le président de la Fédération ou de la Ligue concernée.

Les décisions sont prises à la majorité simple. En cas de partage égal de voix, le président de la séance a voix prépondérante.

282.1 COMMISSIONS DE DISCIPLINE ET D'APPEL DE LA FÉDÉRATION

Chacun de ces deux organismes disciplinaires se compose de sept membres au moins et une majorité d'entre eux ne peuvent appartenir au Comité Directeur de la Fédération, ni être liés à elle par un lien contractuel autre que celui résultant éventuellement de leur adhésion. Ils sont choisis en raison de leurs compétences d'ordre juridique et déontologique.

Les Présidents des Organismes disciplinaires sont désignés par le Comité Directeur, sur proposition du président de la Fédération. Ils désignent à leur tour les autres membres des organismes et cette désignation doit être entérinée par le Comité Directeur de la Fédération. La durée du mandat des présidents et membres coïncide avec l'échéance du mandat électif de quatre ans de la F.F.P.B.

Les membres des Organismes ne peuvent pas prendre part aux délibérations lorsqu'ils ont un intérêt à l'affaire. Ils sont par ailleurs astreints à une obligation de discrétion pour les faits, actes et renseignements dont ils ont pu avoir connaissance en raison de leurs fonctions. Toute infraction à cette disposition entraîne l'exclusion de l'organisme concerné. En cas de démission, d'exclusion ou de décès, les membres des Organismes disciplinaires sont remplacés selon les modalités ci-dessus énoncées, pour la durée du mandat restant à courir.

Chaque Organisme se réunit sur convocation de son Président. Il délibère valablement lorsque cinq membres au moins, dont le Président, sont présents. En cas d'absence ou d'empêchement du Président, la présidence est assurée par un membre de la commission désigné à cet effet par le Président de la Fédération.

Le secrétaire de chaque Organisme disciplinaire est désigné par son Président pour la durée du mandat statutaire des membres de la Commission.

Les décisions des Organismes disciplinaires sont prises à la majorité simple. En cas de partage égal de voix, le Président de la séance a voix prépondérante.

Il est désigné par le Président de la Fédération et au sein de cette dernière, un représentant de celle-ci chargé de certaines affaires disciplinaires pouvant entraîner une sanction supérieure à deux mois d'exclusion, une suspension, une inéligibilité ou une radiation. Il n'est pas désigné de Représentant de la Fédération chargé de l'instruction, pour les catégories d'affaires pouvant entraîner un avertissement, un blâme, des pénalités pécuniaires et sportives, notamment une pénalité sportive égale ou inférieure à deux mois d'exclusion.

Le Représentant chargé de l'instruction ne peut être membre d'une Commission disciplinaire ou avoir intérêt à l'affaire.

Il est astreint au secret professionnel pour les faits, actes et renseignements dont il a connaissance en raison de l'instruction du dossier.

Il reçoit du Président de la Fédération délégation pour signer toute correspondance en raison de l'instruction des affaires.

282.2 INCOMPATIBILITÉS DE FONCTION

Nul ne peut siéger dans plus d'un des organismes disciplinaires.

Les fonctions de président de la Commission Sportive Générale de la Fédération ou d'une Ligue sont incompatibles avec celles de président de la sous-commission disciplinaire de la Commission Sportive Générale de la Fédération ou de la Ligue concernée et avec celles de président ou membre de la Commission de Discipline ou d'Appel.

Les fonctions de président des commissions de Discipline et d'Appel sont incompatibles avec celles de membre du Comité Directeur de la Fédération.

283 Procédure devant les organismes disciplinaires - Saisine

283.0 SAISINE :

Informé par une commission sportive spécifique, sur rapport du juge-arbitre ou du délégué sportif, et au vu des éléments fournis, le président de la Commission Sportive Générale de la F.F.P.B. ou de la Ligue

- saisit le président de la sous-commission disciplinaire de la commission sportive générale de la Fédération ou de la Ligue s'il estime que cet organisme est compétent pour statuer sur les actes commis ;

- adresse directement le dossier à la Commission de Discipline de la Fédération s'il considère que les faits commis sont de la compétence de cet organisme ;

La Commission de Discipline peut être également saisie :

- par toute décision d'incompétence rendue par une Sous-Commission Disciplinaire ;

- par toute demande de poursuites émanant du Bureau de la Fédération.

283.1 SOUS-COMMISSION DISCIPLINAIRE DE LA COMMISSION SPORTIVE GÉNÉRALE DE LA FÉDÉRATION ET DE CHAQUE LIGUE

Dans les trois jours de sa saisine, le président de la Sous-Commission Disciplinaire de la Commission Sportive Générale de la Fédération ou de la Ligue concernée notifie à l'intéressé (personne physique ou morale), par lettre recommandée avec accusé de réception, qu'une procédure disciplinaire est ouverte à son encontre et lui fait connaître les griefs retenus. Il fixe la date de la séance et convoque les membres de l'organisme disciplinaire, l'intéressé et le président de l'association.

Le Président de l'Organisme Disciplinaire peut faire entendre par celui-ci toute personne dont l'audition lui paraît utile.

La décision, délibérée hors la présence de l'intéressé, est motivée et signée par le président qui la notifie dans les plus brefs délais à l'intéressé et au président de l'association de ce dernier, par lettre recommandée avec A.R.

La sanction est prononcée en dernier ressort.

L'organisme disciplinaire doit se prononcer dans les plus brefs délais et au plus tard un mois à compter du jour où il a été saisi.

Si la Sous-Commission concernée estime que l'acte commis est susceptible d'entraîner une sanction supérieure à deux mois d'exclusion, une suspension, une inéligibilité ou une radiation, elle doit se déclarer incompétente pour statuer sur les faits qui lui sont soumis et adresser le dossier à la Commission de Discipline de la Fédération.

Toutefois, l'intéressé est provisoirement exclu de toutes compétitions officielles jusqu'à ce que soit rendue une décision devenue définitive.

Notification de la décision d'incompétence et de l'exclusion temporaire est faite à l'intéressé et au président de l'association, par lettre recommandée avec accusé de réception.

283.2 COMMISSION DE DISCIPLINE DE LA FÉDÉRATION

Au vu des éléments du dossier et dans les trois jours de sa saisine, le Représentant de la Fédération chargé de l'instruction notifie à l'intéressé (personne physique ou morale), par lettre recommandée avec accusé de réception, qu'une procédure disciplinaire pouvant entraîner une sanction supérieure à deux mois d'exclusion, une suspension, une inéligibilité ou une radiation, est engagée à son encontre et qu'il est provisoirement ou exclu de toute compétition officielle ou suspendu de ses fonctions jusqu'à ce que soit rendue une décision devenue définitive.

Il lui fait également connaître les griefs retenus et établit dans un délai maximal de quinze jours à compter de sa saisine, un rapport qu'il adresse à la Commission de Discipline.

Le président de la Commission de Discipline notifie à l'intéressé par lettre recommandée avec A. R. ou par exploit d'huissier, quinze jours au moins avant la date de la séance de l'Organisme Disciplinaire où son cas sera examiné, qu'il est convoqué à cette séance, qu'il peut y présenter des observations écrites ou orales, se faire assister ou représenter par tout avocat, consulter le rapport et l'ensemble des pièces du dossier et indiquer, dans un délai de huit jours, le nom des témoins et experts dont il demande la convocation.

Le délai de quinze jours mentionné à l'alinéa précédent peut être réduit à huit jours en cas d'urgence, à la demande du représentant de la Fédération chargé de l'instruction. Sauf cas de force majeure, le report de l'affaire ne peut être demandé qu'une seule fois, la durée de ce report ne pouvant excéder dix jours.

Lors de la séance, le rapport d'instruction est présenté en premier.

Le Président de la Commission de Discipline peut faire entendre par celle-ci toute personne dont l'audition lui paraît utile.

L'intéressé (ou son avocat) présente ensuite sa défense et doit, dans tous les cas, prendre la parole en dernier.

La décision de la Commission de Discipline, délibérée hors la présence de l'intéressé et de son avocat et hors celle du représentant chargé de l'instruction, est motivée et, elle est signée par le Président et le Secrétaire. S'il n'est pas membre de la Commission, ce dernier ne prend pas part au délibéré.

La décision est notifiée dans les plus brefs délais à l'intéressé et, le cas échéant, à son avocat, par lettre recommandée avec A.R. ou par ministère d'huissier, ainsi qu'au Bureau de la Fédération.

La Commission de Discipline doit se prononcer dans les meilleurs délais et au plus tard dans les deux mois, à compter du jour où le représentant chargé de l'instruction a été saisi.

Lorsque la séance est reportée pour cas de force majeure comme cela a été indiqué ci-dessus, le délai est prolongé d'une durée égale à celle du report.

Faute d'avoir statué dans les délais prévus aux alinéas précédents, la Commission de Discipline est dessaisie et l'ensemble du dossier est transmis à la Commission d'Appel.

La décision en premier ressort de la Commission de Discipline peut être frappée d'Appel par l'intéressé ou par le Bureau de la F.F.P.B., dans un délai de dix jours francs (porté à vingt jours pour les départements et territoires d'Outre-Mer) à compter de la date de sa notification.

L'Appel est formulé soit par une déclaration faite au secrétariat de la Fédération et signée par l'appelant lui-même ou par son avocat, soit par lettre recommandée avec A.R. adressée par l'appelant ou son avocat au Président de la Commission de Discipline au Siège de la Fédération. Le droit d'appel appartient à la personne sanctionnée et au Bureau de la Fédération.

Sauf décision contraire de l'organisme disciplinaire de première instance, l'appel est suspensif.

283.3 COMMISSION D'APPEL DE LA FÉDÉRATION

Dans les huit jours qui suivent la réception de la déclaration d'appel, le représentant de la Fédération chargé de l'Instruction transmet le dossier examiné en première instance et son rapport au président de l'organisme d'Appel.

Le président fixe la date de la séance dans les meilleurs délais possibles, en avise le représentant de la Fédération chargé de l'Instruction et convoque pour la séance les membres de la Commission d'Appel ainsi que l'appelant et, éventuellement, son avocat.

La Commission d'Appel statue en dernier ressort. Les paragraphes concernant la convocation de l'intéressé, ses moyens de défense, les délais de report, la tenue de l'audience, le délibéré, etc... tels qu'ils ont été établis dans la procédure devant la Commission de Discipline, sont applicables à la Commission d'Appel.

Devant la Commission d'Appel, l'audience est publique. Toutefois, le Président peut, d'office ou à la demande d'une des parties, interdire au public l'accès de la salle pendant toute ou partie de la séance, dans l'intérêt de l'ordre public ou lorsque le respect de la vie privée ou du secret médical, le justifient.

Les décisions sont rendues publiques. La Commission d'Appel peut décider de ne pas faire figurer dans l'ampliation de la décision, les mentions, notamment patronymiques, qui pourraient porter atteinte au respect de la vie privée ou du secret médical.

Sa décision doit intervenir dans les meilleurs délais et, au plus tard, dans les quatre mois, à compter de la saisine du Représentant de la Fédération chargé de l'Instruction.

Lorsque la Commission d'Appel est saisie par le seul intéressé, la sanction prononcée par la Commission de Discipline ne peut pas être aggravée.

Les décisions de la Commission d'Appel sont immédiatement applicables, à compter de leur notification.

284 DISPOSITIONS COMPLÉMENTAIRES RELEVANT DU COMITÉ DIRECTEUR

Le Comité Directeur de la Fédération a le droit de prendre toutes les décisions qu'il jugera convenables dans l'intérêt du sport sur toutes les questions ne tombant pas sous l'application de l'un quelconque des articles des présents Règlements Généraux.

285 Tableau des actes répréhensibles et sanctions encourues

285.0 PERSONNES PHYSIQUES

285.00 JOUEURS

ACTES RÉPRÉHENSIBLES	SANCTIONS ENCOURUES
<p><u>COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Interpellations ■ Cris ■ Bruits ■ Gestes ■ Gêne volontaire de l'adversaire, obstruction ■ Agressivité injustifiée ■ Jet d'instrument et de pelote, coup d'instrument sur le sol, le filet, coup de pied dans la pelote ■ Gestes déplacés envers un partenaire, un adversaire, un dirigeant, un juge-arbitre ou juge, le délégué sportif, un spectateur ou en direction du public. ■ Contestation des décisions du juge-arbitre ou juge. ■ Sortie de l'aire de jeu sans autorisation du juge-arbitre ou juge. ■ Non port des lunettes ou protections oculaires ou casque agréés par la F.F.P.B., en cours d'échauffement. ■ Non port des lunettes ou protections oculaires ou casque agréés par la F.F.P.B., en cours de point ou de partie. ■ Continuer délibérément à jouer une fois le point terminé 	<p>1^{ère} infraction : avertissement 2^{ème} infraction : un point de pénalité 3^{ème} infraction : exclusion du joueur fautif</p> <p>Sanction : interdiction à ce joueur de s'échauffer sur l'aire de jeu 1^{ère} infraction : avertissement à la fin de l'échange 2^{ème} infraction : arrêt du point et point gagné pour l'adversaire 3^{ème} infraction : arrêt de la partie et partie perdue pour l'équipe fautive</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Participation, en connaissance de cause, à une partie de pelote pour laquelle il n'est pas qualifié 	<p>1^{ère} infraction : exclusion de toute compétition un mois Récidive : suspension six mois</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Participation, en connaissance de cause, à une partie non autorisée, ou contre un joueur suspendu ou radié 	<p>1^{ère} infraction : suspension trois mois Récidive : suspension six mois</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Participation à une rencontre avec l'intention arrêtée et frauduleuse de se laisser battre 	<p>1^{ère} infraction : exclusion de toute compétition un mois Récidive : suspension six mois</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Falsification et/ou communication en connaissance de cause de résultats erronés, transmission de score de complaisance pour une partie non-jouée 	<p>1^{ère} infraction : suspension 1 an Récidive : suspension 2 ans</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Emploi de moyens illicites pour gagner une partie de pelote 	<p>1^{ère} infraction : partie perdue et exclusion de toute compétition un mois Récidive : suspension six mois</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Refus de présenter un document d'identité sur réquisition du juge-arbitre, du juge ou du délégué sportif 	<p>1^{ère} infraction : exclusion de toute compétition Récidive : suspension un an</p>

285.00 JOUEURS (SUITE)

ACTES RÉPRÉHENSIBLES	SANCTIONS ENCOURUES
<ul style="list-style-type: none"> ■ Se rendre coupable, lors d'une compétition internationale, d'un comportement ou d'un acte répréhensible contraire à l'éthique sportive 	<p>1^{ère} infraction : exclusion de la sélection et suspension 6 mois</p> <p>Récidive : exclusion définitive de toute sélection</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Non respect de l'article 412.0 du Règlement Sportif concernant la tenue vestimentaire réglementaire du joueur 	<p>1^{ère} infraction : avertissement et obligation de se conformer au Règlement</p> <p>2^{ème} infraction : arrêt de la partie et exclusion de toute compétition</p> <p>Récidive : suspension trois mois</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Non respect des articles 412.1, 412.10, 412.11 du Règlement Sportif concernant l'identification publicitaire 	<p>1^{ère} infraction : avertissement et obligation immédiate de se conformer au Règlement</p> <p>Récidive : suspension trois mois</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Abandon de l'aire de jeu par un joueur ou une équipe, sans motif valable 	<p>1^{ère} infraction : exclusion de toute compétition trois mois</p> <p>Récidive : suspension six mois</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Crachats sur un partenaire, un adversaire, un dirigeant, un juge-arbitre ou juge, le délégué sportif, un spectateur ou en direction du public 	<p>1^{ère} infraction : exclusion de toute compétition 2 mois</p> <p>Récidive : suspension six mois</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Tenue de propos inconvenants, grossièretés, insultes, injures, invectives, outrages et menaces envers un partenaire, un adversaire, un dirigeant, un juge-arbitre ou juge, le délégué sportif, un spectateur 	<p>1^{ère} infraction : exclusion de toute compétition 2 mois</p> <p>Récidive : suspension six mois</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Bousculade d'un partenaire, d'un adversaire, d'un dirigeant, d'un juge-arbitre ou juge, du délégué sportif, d'un spectateur à l'intérieur de l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci 	<p>1^{ère} infraction : exclusion de toute compétition quatre mois</p> <p>Récidive : suspension un an</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Jets de pelote ou d'instrument avec intention de porter atteinte à l'intégrité physique d'un partenaire, d'un adversaire, d'un juge-arbitre ou juge, du délégué sportif ou d'un spectateur 	<p>1^{ère} infraction : exclusion de toute compétition quatre mois</p> <p>Récidive : suspension un an</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Agression et violences sur un partenaire, un adversaire, un juge-arbitre ou juge, le délégué sportif, un spectateur, à l'intérieur de l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci 	<p>1^{ère} infraction : suspension un an</p> <p>Récidive : radiation</p>

FORFAIT

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

285 Tableau des actes répréhensibles et sanctions encourues

285.0 PERSONNES PHYSIQUES

285.01 DIRIGEANTS

ACTES RÉPRÉHENSIBLES	SANCTIONS ENCOURUES
<p><u>COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Interpellations ■ Cris ■ Bruits ■ Gestes ■ Gestes déplacés envers un joueur, un dirigeant, un juge-arbitre ou juge, le délégué sportif, un spectateur ■ Conseils donnés pendant le déroulement d'un point ■ Contestation des décisions d'un juge-arbitre ou juge ■ Non respect des observations faites par le juge-arbitre ou juge 	<p>1^{ère} infraction : avertissement 2^{ème} infraction : exclusion de la cancha</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Refus de présenter les licences des joueurs sur réquisition du délégué sportif, du juge-arbitre 	<p>1^{ère} infraction : exclusion de toute compétition Récidive : suspension trois mois</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Falsification et/ou communication en connaissance de cause de résultats erronés, transmission de score de complaisance pour une partie non-jouée 	<p>1^{ère} infraction : suspension 1 an Récidive : suspension 2 ans</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Falsification de documents 	<p>1^{ère} infraction : suspension un an Récidive : inéligibilité 4 ans et amende</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Permettre la participation, en connaissance de cause, à une épreuve non autorisée, ou organisée par une association non affiliée, ou contre un joueur suspendu ou radié 	<p>1^{ère} infraction : blâme et pénalité pécuniaire Récidive : suspension et inéligibilité un an</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Permettre la participation, en connaissance de cause, à une partie de pelote pour laquelle le joueur ou l'équipe ne sont pas qualifiés 	<p>1^{ère} infraction : blâme et sanction pécuniaire Récidive : suspension un an</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Non respect de l'article 412.0 du Règlement Sportif concernant la tenue vestimentaire réglementaire du joueur 	<p>1^{ère} infraction : avertissement et obligation de se conformer au Règlement 2^{ème} infraction : arrêt de la partie et exclusion de toute compétition Récidive : suspension trois mois</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Non respect des articles 412.1, 412.2, 412.3 du Règlement Sportif concernant l'identification publicitaire 	<p>1^{ère} infraction : avertissement et obligation immédiate de se conformer au Règlement Récidive : suspension trois mois</p>

285.01 DIRIGEANTS (SUITE)

ACTES RÉPRÉHENSIBLES	SANCTIONS ENCOURUES
<ul style="list-style-type: none"> ■ Inciter un joueur ou une équipe à abandonner l'aire de jeu, sans motif valable 	<p>1^{ère} infraction : suspension un an Récidive : suspension deux ans</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Crachats sur un joueur, un dirigeant, un juge-arbitre ou juge, le délégué sportif, un spectateur ou en direction du public 	<p>1^{ère} infraction : suspension un an Récidive : radiation</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Tenue de propos inconvenants, grossièretés, insultes, injures, invectives, outrages et menaces envers un joueur, un dirigeant, un juge-arbitre ou juge, le délégué sportif ou un spectateur 	<p>1^{ère} infraction : suspension un an Récidive : radiation</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Bousculade d'un joueur, d'un dirigeant, d'un juge-arbitre ou juge, du délégué sportif, d'un spectateur à l'intérieur de l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci 	<p>1^{ère} infraction : suspension deux ans Récidive : radiation</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Agression et violences sur un joueur, un juge-arbitre ou juge, le délégué sportif, un spectateur, à l'intérieur de l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci 	<p>1^{ère} infraction : suspension trois ans Récidive : radiation</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Toute atteinte ou tentative d'atteinte aux intérêts de la F.F.P.B. ou tout comportement incompatible avec les buts de la F.F.P.B. 	<p>1^{ère} infraction : suspension un an Récidive : suspension deux ans</p>

285 - Tableau des actes répréhensibles et sanctions encourues

285.0 PERSONNES PHYSIQUES

285.02 ORGANISATEURS

ACTES RÉPRÉHENSIBLES	SANCTIONS ENCOURUES
<p>■ Organiser, en toute connaissance de cause, une partie de pelote avec des joueurs faisant l'objet d'une suspension ou d'une radiation.</p>	<p>1^{ère} infraction : suspension trois mois Récidive : suspension six mois</p>
<p>■ Non respect de l'article 412.0 du Règlement Sportif concernant la tenue vestimentaire réglementaire du joueur</p>	<p>1^{ère} infraction : avertissement et obligation de se conformer au Règlement 2^{ème} infraction : arrêt de la partie et exclusion de toute compétition Récidive : suspension trois mois</p>
<p>■ Non respect des articles 412.1, 412.2, 412.3 du Règlement Sportif concernant l'identification publicitaire</p>	<p>1^{ère} infraction : avertissement et obligation immédiate de se conformer au Règlement Récidive : suspension trois mois</p>
<p>■ Non respect de l'article 225.26 et 226 des Règlements Généraux concernant la Restriction de l'organisation de rencontres et l'autorisation d'organiser des rencontres entre Amateurs, entre Amateurs et Amateurs-Indépendants, entre Amateurs et Professionnels, entre Amateurs-Indépendants et Professionnels</p>	<p>1^{ère} infraction : suspension six mois sanction pécuniaire Récidive : Radiation</p>
<p>■ Non respect des articles 260 et 261 des Règlements Généraux concernant les Rencontres Internationales</p>	<p>1^{ère} infraction : Interdiction d'organiser des rencontres pendant un an Récidive : Interdiction d'organiser des rencontres pendant deux ans</p>
<p>■ Tenue de propos inconvenants, grossièretés, insultes, injures, invectives, outrages et menaces envers un joueur, un juge-arbitre, ou un spectateur</p>	<p>1^{ère} infraction : suspension un an Récidive : radiation</p>
<p>■ Falsification de documents</p>	<p>1^{ère} infraction : suspension un an Récidive : inéligibilité 4 ans et amende</p>
<p>■ Falsification et/ou communication en connaissance de cause de résultats erronés, transmission de score de complaisance pour une partie non-jouée</p>	<p>1^{ère} infraction : suspension 1 an Récidive : suspension 2 ans</p>
<p>■ Bousculade d'un joueur, d'un juge-arbitre ou d'un spectateur à l'intérieur de l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci</p>	<p>1^{ère} infraction : suspension deux ans Récidive : radiation</p>
<p>■ Agression et violences sur un joueur, un juge-arbitre ou un spectateur à l'intérieur de l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci</p>	<p>1^{ère} infraction : suspension trois ans Récidive : radiation</p>
<p>■ Toute atteinte ou tentative d'atteinte aux intérêts de la F.F.P.B. ou tout comportement incompatible avec les buts de la F.F.P.B.</p>	<p>1^{ère} infraction : suspension un an Récidive : suspension deux ans</p>

285 - Tableau des actes répréhensibles et sanctions encourues

285.1 PERSONNES MORALES

285.10 ASSOCIATIONS AFFILIÉES

ACTES RÉPRÉHENSIBLES	SANCTIONS ENCOURUES
■ Permettre la participation à une rencontre, de tout joueur ou de toute équipe avec l'intention arrêtée et frauduleuse de se laisser battre	1^{ère} infraction : blâme et sanction pécuniaire Récidive : suspension un an
■ Permettre la participation, en connaissance de cause, à une partie de pelote pour laquelle le joueur ou l'équipe ne sont pas qualifiés	1^{ère} infraction : blâme et sanction pécuniaire Récidive : suspension un an
■ Permettre la participation, en connaissance de cause, de toute équipe comprenant un joueur non qualifié ou non licencié, suspendu ou radié	1^{ère} infraction : blâme et sanction pécuniaire Récidive : suspension un an
■ Permettre la participation, en connaissance de cause, à une partie non autorisée ou organisée par une Association non affiliée, ou contre un joueur ou une équipe suspendus ou radiés	1^{ère} infraction : blâme et sanction pécuniaire Récidive : suspension un an
■ Falsification et/ou communication en connaissance de cause de résultats erronés, transmission de score de complaisance pour une partie non-jouée	1^{ère} infraction : blâme et sanction pécuniaire Récidive : suspension un an
■ Non respect par un joueur ou une équipe des prescriptions de l'article 412.0 du Règlement Sportif concernant la tenue vestimentaire réglementaire du joueur	1^{ère} infraction : avertissement et obligation de se conformer au Règlement 2^{ème} infraction : arrêt de la partie et exclusion de toute compétition Récidive : suspension trois mois
■ Non respect par un joueur ou une équipe des prescriptions des articles 412.1, 412.2, 412.3 du Règlement Sportif concernant l'identification publicitaire	1^{ère} infraction : avertissement et obligation immédiate de se conformer au Règlement Récidive : suspension trois mois
■ Abandon de l'aire de jeu par un joueur ou une équipe, sans motif valable	1^{ère} infraction : blâme et sanction pécuniaire Récidive : suspension un an
■ Non respect des prescriptions des articles 226, 260 et 261 des Règlements Généraux concernant l'autorisation d'organiser des rencontres	1^{ère} infraction : interdiction d'organiser des rencontres durant un an Récidive : interdiction d'organiser des rencontres durant deux ans
■ Toute atteinte ou tentative d'atteinte aux intérêts de la F.F.P.B. ou tout comportement incompatible avec les buts de la F.F.P.B.	1^{ère} infraction : suspension un an Récidive : suspension deux ans

FORFAIT

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

N.B. :

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

- Il est révoqué par tout nouvel acte répréhensible commis dans le délai d'un an qui suit la notification de la décision accordant le sursis.
- La qualité de licencié et celle de l'association affiliée s'apprécient à la date des faits, peu importe que ces conditions ne soient plus remplies lorsque la juridiction statue.

3 REGLEMENT FINANCIER

30 REPARTITION FINANCIERE LORS DU CHAMPIONNAT DE FRANCE

300 Amateurs Fronton Place Libre

300.0 PARTIES DE POULES / CLASSEMENT CHAMPIONNATS DE FRANCE NATIONALE A

Les recettes éventuelles appartiennent en totalité aux clubs «recevant».

Les frais de déplacement des équipes, calculés sur la base du kilométrage effectivement parcouru - 250 km, sont pris en charge par la F.F.P.B..

Pour les équipes d'Outre-Mer :

- les frais de déplacement, à l'intérieur de la Métropole, seront pris en charge dans les mêmes conditions que pour les équipes de Métropole.

Les frais d'approche de la Métropole feront l'objet d'une demande spéciale auprès du Comité Directeur de la F.F.P.B.

300.1 PARTIES ÉLIMINATOIRES

Blocage des recettes nettes et cumul par spécialité.

La part de l'organisateur (club local ou gestionnaire de l'installation)

20 % de la recette brute jusqu'à 10 000 F.

10 % de la part de recette brute excédant 10 000 F.

Les frais de déplacement des équipes.

- s'il y a déficit, il est supporté entièrement par la F.F.P.B.
- s'il y a bénéfice, versement à la F.F.P.B. et cumul par spécialité pour répartition suivante :
50 % à la F.F.P.B. et 50 % pour les sociétés participantes, au prorata du nombre de parties jouées.

Le montant net de chaque spécialité revenant aux sociétés est réparti en tenant compte des catégories d'âge soit :

- Seniors-juniors-cadets : 40% - 30% - 30%.
- Seniors-juniors : 60% - 40%.
- Seniors : 100%.

300.2 FINALES GRANDE SEMAINE

Blocage et cumul de toutes les recettes nettes.

Sur le solde sont prélevés :

- la part de l'organisateur (club local ou gestionnaire de l'installation) :
- 20 % de la recette brute jusqu'à 10 000 F.
- 10 % de la part de recette brute excédant 10 000 F.
- les frais de déplacement des équipes.
- les frais divers : assurance, imprimerie, médailles, pelotes, etc....

Sur le bénéfice est prélevé :

- 20 % - Pour les ligues, répartis proportionnellement au nombre de licenciés, dont au moins 15 % pour l'aide aux petites sociétés.
- le reste du bénéfice soit 80 % est réparti de la façon suivante :
- 40 % à la F.F.P.B.
- 60 % aux ligues et sociétés participantes (16,50 % aux ligues et 83,50 % aux sociétés) avec répartition suivante par variété de jeux et catégorie d'âge :

• 6 % aux seniors rebot, main nue.....	12,00 %
• 5 % aux seniors chistera, chistera joko garbi.....	10,00 %
• 3,5% aux seniors pala.....	3,50 %
• 3 % aux juniors, cadets rebot, main nue, chistera, chistera joko garbi.....	24,00 %
• 2,5% aux minimes, benjamins, poussins main nue, chistera, chistera joko garbi.....	22,50 %
• 2 % aux seniors paleta pelote de gomme et paleta pelote de cuir.....	4,00 %
• 1,5 % aux championnats interligues rebot, pala, chistera, chistera joko garbi, paleta pelote gomme.....	7,50 %
TOTAL.....	83,50 %

301 Amateurs Trinquet / Fronton Mur à gauche

301. 0 PARTIES DE POULES CLASSEMENT CHAMPIONNATS DE FRANCE NATIONALE A

Les recettes éventuelles appartiennent en totalité aux clubs "recevant".

Les frais de déplacement des équipes, calculés sur la base du kilométrage effectivement parcouru - 250 km, sont pris en charge par la F.F.P.B.

Pour les équipes d'Outre-Mer, les frais de déplacement, à l'intérieur de la Métropole, seront pris en charge dans les mêmes conditions que pour les équipes de Métropole.

Les frais d'approche de la Métropole feront l'objet d'une demande spéciale auprès du Comité Directeur de la F.F.P.B.

301. 1 PARTIES ÉLIMINATOIRES

Blocage des recettes nettes et cumul par spécialité.

Sur le solde sont prélevés :

- a) la part de l'organisateur (club local ou gestionnaire de l'installation) = 20% de la recette brute jusqu'à 10 000 F. 10% de la part de recette brute excédant 10 000 F.
- b) les frais de déplacement des équipes.
- c) S'il y a déficit, il est supporté entièrement par la F.F.P.B.
- d) S'il y a bénéfice, versement à la F.F.P.B. et cumul par spécialité pour répartition suivante :
50% à la F.F.P.B. et 50% aux sociétés participantes.

Répartition aux sociétés en tenant compte des catégories d'âge :

- Seniors - Juniors - Cadets : 40 % - 30 % - 30 %.
- Seniors - Juniors : 60 % - 40 %.
- Seniors : 100 %.

301. 2 FINALES

Blocage et répartition des recettes par spécialité.

Sur le solde sont prélevés :

- a) La part de l'organisateur (club local ou gestionnaire de l'installation) = 20% de la recette brute jusqu'à 10 000 F. 10% de la part de recette brute excédant 10 000 F.
- b) Les frais de déplacement des équipes.
- c) Les frais divers : assurance, imprimerie, médailles, pelotes, etc....
- d) S'il y a déficit, il est supporté entièrement par la F.F.P.B.
- e) S'il y a bénéfice répartition suivante :
40 % à la F.F.P.B.
60 % aux ligues et sociétés participantes (16,50 % aux ligues, 83,50% aux sociétés).

Répartition aux sociétés en tenant compte des catégories d'âge :

- Seniors-Juniors-Cadets : 40 % - 30 % - 30 %.
- Seniors-Juniors : 60 % - 40 %.
- Seniors : 100 %.

302 Championnats des Amateurs-indépendants et professionnels et Compétitions dites "Open"

- a) Sur la recette brute de chaque réunion seront prélevés les frais de publicité et de pelotes ainsi qu'éventuellement les retenues U.R.S.S.A.F.
- b) Sur le solde la répartition est la suivante :
 - 60 % pour les joueurs
 - 20 % à l'organisateur
 - 20 % à la F.F.P.B.
- c) La répartition entre les joueurs peut faire l'objet de règlement particulier.
- d) Pour les compétitions dites "Open", la répartition se fait à raison de 2 parts pour le joueur indépendant-professionnel et d'une part pour le joueur amateur (cette part étant versée à l'association à laquelle appartient le joueur amateur).

31 GESTION DES PARTIES A ENTREE PAYANTE

310 Organisation Fédérale

310. 0 REMBOURSEMENT SUITE À CAS DE FORCE MAJEURE

Les billets d'entrées payantes des parties de Pelote Basque organisées par la F.F.P.B. seront remboursés uniquement lorsque la pluie, l'humidité, l'obscurité ou tout autre circonstance, reconnue et déclarée de force majeure par le délégué sportif, survient avant qu'une des équipes en présence n'ait atteint la moitié des points ou jeux fixés pour la conclusion de la partie principale inscrite au programme de la réunion.

310. 1 PRÉSENCE DÉLÉGUÉ FINANCIER

- Un délégué financier sera désigné par la commission des Finances pour toutes les phases finales.

Il sera éventuellement remboursé des frais de déplacement dans les mêmes conditions que les équipes participantes.

311 Autres organisateurs

311. 0 REDEVANCES FÉDÉRALES

Le montant des redevances définies à l'article 252 des règlements généraux est fixé à 3 % de la recette brute dont 1 % est reversé à la ligue sur le territoire de laquelle a eu lieu la rencontre.

32 DEFRAIEMENT SUITE A DEPLACEMENT

320 Joueurs

320.0 PARTICIPANT AUX CHAMPIONNATS DE FRANCE

320.00 Procédure et mode de défraiement

- Les frais de déplacement des joueurs participant à un Championnat de France sont remboursés par la Fédération Française de Pelote Basque, à leurs Clubs selon les modalités suivantes :
- Les clubs doivent en faire la demande au moyen d'un imprimé conforme au modèle établi par la F.F.P.B., dans les huit jours suivant le déplacement. Il est prévu un seul remboursement par rencontre et par équipe.
- Le remboursement est calculé par application du tarif kilométrique fixé par le Comité Directeur de la Fédération Française de Pelote Basque, sur avis de la Commission des Finances, au nombre de kilomètres parcourus, moins les forfaits éventuels.
- Une franchise de 50 kilomètres pour les parties éliminatoires ou de 250 km pour les parties de poules ne donnant pas lieu à remboursement, est appliquée avant tout calcul de remboursement.
- Pour les rencontres de Rebot, le montant des remboursements est doublé.

320.01 Indemnité forfaitaire de déplacement

Pour les équipes et par joueur et en sus de l'indemnité kilométrique, il sera ajouté un forfait (fixé annuellement par le Comité Directeur) pour des déplacements compris entre 250 km et 600 km et un double forfait au-delà de 600 km.

320.1 PRÉPARANT UNE COMPÉTITION INTERNATIONALE

Les mêmes règles sont appliquées aux frais de déplacement des joueurs en période de préparation d'une compétition internationale. Les dates de début et de fin de la période de préparation étant décidées en Comité Directeur.

321 Responsables Fédéraux

321.0 FRAIS DE MISSION

Le Président, le Secrétaire Général, le Trésorier Général, ainsi que les membres du Comité de Direction et des différentes commissions fédérales pourront demander le remboursement de leurs frais chaque fois qu'ils auront à se déplacer pour l'exercice de leur mandat (avec une franchise de 25 km) auxquels peuvent s'ajouter des frais de séjour.

Ces remboursements seront effectués sur présentation d'une convocation fédérale ou après accord de la commission des Finances, selon l'opportunité de ces déplacements.

Le Président, le Secrétaire Général, le Trésorier Général, ainsi que les membres du Comité de Direction et des différentes commissions fédérales pourront demander le remboursement de leurs frais chaque fois qu'ils auront à se déplacer pour l'exercice de leur mandat (avec une franchise de 25 km) auxquels peuvent s'ajouter des frais de séjour. Ces remboursements seront effectués sur présentation d'une convocation fédérale ou après accord de la commission des Finances, selon l'opportunité de ces déplacements.

Lorsque des membres de la Fédération seront appelés à se déplacer pour une durée supérieure à 48 heures, des notes de frais détaillées : séjour, logement et nourriture, pourront être remises. Leur remboursement sera soumis à l'examen préalable de la Commission des Finances.

Les frais de déplacement des membres élus de la Fédération Française de Pelote Basque, pour raisons administratives, peuvent être remboursés dans les conditions édictées à l'article 320.00.

Les frais de déplacement à longue distance (au-delà de 500 km) sont directement pris en charge par la Fédération Française de Pelote Basque.

321. 1 DÉPLACEMENT EN ASSEMBLÉE GÉNÉRALE

Les membres du Comité de Direction assistant à l'Assemblée Générale annuelle pourront demander le remboursement de leurs frais de voyage.

Il en sera de même pour les Présidents de Ligue, électeurs à l'Assemblée Générale annuelle.

Si un Président de Ligue ne peut se déplacer, seul, son premier suppléant bénéficiera des mêmes droits.

322 Educateurs sportifs

Les frais de déplacement des éducateurs, entraîneurs sont remboursés dans les mêmes conditions que celles prévues aux articles 320. 00 et 321. 0 paragraphe 3. La franchise de 50 kilomètres ne leur sera pas appliquée.

33 RISTOURNE SUR LICENCES

La F.F.P.B. versera aux ligues chaque année, une somme forfaitaire multipliée par le nombre de licences de chaque ligue, connue en principe au 1er mars (art. 221.13 des règlements généraux).

Un minimum de 300 licences sera considéré pour le calcul du versement.

La somme forfaitaire sera décidée chaque année par le Comité Directeur.

Le pourcentage, de l'augmentation du nombre des licences, représente l'intéressement des ligues et sera ajouté à la part financière leur revenant sur le nombre total de leurs licences.

34 PENALITES PECUNIAIRES

Dans le cas d'un forfait non notifié et dans la mesure où l'équipe adverse s'est déplacée, le club fautif devra payer une indemnité compensatrice des frais engagés par le club sur la base du tarif fédéral.

L'organisme fédéral percevra l'indemnité afin de la reverser au club lésé.

Les divers cas de forfaits seront étudiés par la commission concernée, la pénalité pécuniaire sera fixée entre 500 et 1 500 F. En cas de récidive, (dans un délai de deux ans), cette pénalité pourra être multipliée par trois.

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 Fronton 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 désigne indifféremment joueur et joueuse.

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 "jendea-lur", c'est à dire que le spectateur ou l'objet que la pelote a touché est assimilé au terrain de jeu et considéré comme faisant partie intégrante du sol. Par application de cette règle :

a) au but :

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

- Si 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 le 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.

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 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 (béret à la main) et délibèrent à voix basse. Nul ne doit s'approcher d'eux.
- h) Les juges, quel que soit leur nombre, s'abstiennent rigoureusement de discuter en cours de partie soit avec les joueurs, soit avec le public, au sujet d'un point litigieux et même de justifier, motiver ou commenter leur décision (en montrant par exemple aux joueurs ou au public le point où la pelote a rebondi).
- i) Les juges tranchent à la majorité des voix sauf dans les cas de litige de lignes où le ou les juge(s) mieux placé(s) prend ou prennent la décision.
- j) Les juges doivent observer le secret de leurs délibérations.
- k) Les décisions du ou des juges sont, sur les questions de fait, absolument sans appel.

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 cesta 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 cm².

Aucune autre inscription apparente n'est autorisée.

Sur le pantalon blanc

Seul un logo standard du fabricant n'excédant pas 15 cm² est autorisé. Il sera situé sur le devant, à la hauteur d'une seule poche.

Sur chaussettes et chaussures

Un logo standard du fabricant par chaussette et un par chaussure de 15 cm² est autorisé.

Sur les instruments

Pala, chistera, xare, pasaka, raquette de frontenis

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 cm².

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 cm², 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 cm² 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, Asseseurs

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 asseseurs en fronton mur à gauche court et long, pour les spécialités de paleta pelote de cuir, pala corta, chistera joko garbi et cesta punta.

414 Attitude du Joueur : Plaza Gizon

Lorsqu'une faute de jeu a été commise et que cette faute n'a été décelée dans l'instant ni par l'adversaire ni par 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.

415 Attitude du public

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

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

416 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.

417 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 alai.

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.

418 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 GÉNÉRALES APPLICABLES A UNE MODALITE DE JEUX

420 Jeux de Fronton 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 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 Jeux de Fronton avec Mur à Gauche

La place de jeu, fronton, se compose du mur de face (frontis), du mur situé à gauche des joueurs, 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 avec mur à gauche court de 30 m où l’on joue au frontenis et à paleta pelote de gomme creuse ;
- b) le fronton avec 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 avec mur à gauche long, type jaï alai, d’environ 54 m où l’on joue à Cesta punta, à Remonte et à Pala larga.

43 REGLES SPORTIVES PROPRES AUX DIFFERENTS JEUX

430 Jeux de Fronton place libre

430. 0 RÈGLES PROPRES AU JEU DE REBOT

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

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

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

Le carré (harrizabal) doit mesurer 6 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 fausse ou "chasse". (Cf dernier alinéa relatif au "quinze" et paragraphe 3 de la "chasse").

C) PELOTES - Les pelotes, conformes au modèle consacré par l'usage, seront généralement de couleur noire, moins vives que celles destinées au jeu 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 (errebot 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 refill 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 :

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

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 EN FRONTON PLACE LIBRE

- a) Le nombre de points des parties, les distances pour le but, les caractéristiques de la pelote sont définis sur le tableau général. (§ 50)
- b) Les parties sont jugées par un juge-arbitre et deux assesseurs.
- c) Dans toutes les catégories, les camps sont composés chacun de deux joueurs dont la place est interchangeable.
- d) Le but est limité derrière avec la règle du double engagement : le premier au-delà de la limite étant : "falta erdi", "demi faute", le second : "faute entière", "falta oso".

430. 2. RÈGLES PROPRES AU JEU DE CHISTERA JOKO GARBI EN FRONTON PLACE LIBRE

- 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. (§ 50)
- b) Les parties sont jugées par un juge-arbitre et deux assesseurs au moins.
- c) Le buteur doit faire rebondir la pelote avec la main libre, le chistera étant à l'autre main.
- d) Dans toutes les catégories, les camps sont composés chacun de trois joueurs dont la place est interchangeable.
- e) Le but est limité derrière avec la règle du double engagement : le premier au-delà de la limite étant : "falta erdi", "demi faute", le second : "faute entière", "falta oso".
- f) Il est formellement interdit aux joueurs de faire "atxiki" c'est à dire de conserver la pelote dans le chistera et ce, tant au but que dans le cours du point.
- g) Il est défendu de buter du revers.
- h) Le "kask kask", bruit consécutif 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. (§ 50)
- 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 EN FRONTON PLACE LIBRE

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. (§ 50)
- 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 (xirrixt) soit à défaut en la frappant (kaskatua) ou (kazolatua) avec le gant exclusivement.

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

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

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

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 AUX JEUX 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.(§ 50)
- 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.(§ 50)
- 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. 3 RÈGLES PROPRES AU JEU DE PALETA PELOTE DE CUIR EN TRINQUET

a) MATERIEL. Le poids d'une pelote et les caractéristiques de l'instrument sont définis dans le tableau général. (§ 50).

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

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

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

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

431. 4 RÈGLES PROPRES AUX JEUX DE PALETA PELOTE DE GOMME EN TRINQUET

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, 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.

432 Jeux de fronton avec 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. (§ 50)
- 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. (§ 50)
- 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. (§ 50)
 - 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 refill 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. (§ 50)
- 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 EN FRONTON AVEC MUR À GAUCHE

- 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. (§ 50)
- 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. (§ 50)
- 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 LARGA 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. (§ 50)
- 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 "51".

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 (art.50) .

Quelles que soient ses dimensions, doit être considéré comme lieu de rencontre 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. Si cela se produit durant le point, il sera à rejouer.

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 "Paletón" 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 (§ 50).

443 Les parties

443. 0 DÉFINITION NOMBRE DE POINTS

Les parties se jouent sans prolongation suivant un nombre de points précisé par catégorie et spécialité sur le tableau général. (§ 50).

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 dû être interrompue pour cas de force majeure, le report devra s'effectuer de 24 heures en 24 heures, avec entente des deux sociétés concernées et le délégué sportif. De plus, s'il s'agit d'une partie de qualification, la partie reportée devra se jouer obligatoirement avant la partie suivante prévue au calendrier.

443. 4 PARTIE NON TERMINÉE - 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 225.205.3 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

Pour les parties se jouant en

18 —> quota de 12

22 —> quota de 15

30 —> quota de 20

35 —> quota de 25

40 —> quota de 30

45 —> quota de 30

50 —> quota de 35.

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

- Si le quota est atteint et que l'équipe qui a l'avantage subit une modification, cette équipe perd son avantage et la partie reprend avec le nombre de points de l'équipe qui était menée.
- 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.). Si l'équipe marquant l'avantage subit une modification, la nouvelle partie recommence à 0-0.

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

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.