

Avril 2015



FEDERACIÓN INTERNACIONAL  
DE PELOTA VASCA

RÈGLEMENT GÉNÉRAL DE JEU  
PELOTE BASQUE  
FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE PELOTE BASQUE

## RÈGLEMENT GÉNÉRAL DE JEU DE PELOTE BASQUE -FIPV

### INDEX

	<b>ARTICLE</b>	<b>THÈME</b>
	Article 1	Domaine d'application
	Article 2	Inscription des joueurs
	Article 3	Calendrier de compétition
	Article 4	Présentation des joueurs sur la cancha
	Article 5	Respect entre sportifs et utilisation correcte des installations
	Article 6	Les délégués et l'inscription des joueurs pour chaque partie
	Article 7	Comment remplir la feuille d'inscription des joueurs pour chaque partie.
	Article 8	Les feuilles d'inscription des joueurs et l'échauffement
	Article 9	Temps d'échauffement et blessure ou indisposition d'un joueur pendant cet échauffement
	Article 10	Non présentation des joueurs sur la cancha
	Article 11	Rôle du délégué à la fin de la partie
	Article 12	Présentation des équipes et des Juges avant la partie.
	Article 13	Le premier but de la partie.
	Article 14	Le but: Bonne, fausse, pasa et à refaire.
	Article 15	Qui peut buter. Avertissement aux adversaires et droit de réclamation.
	Article 16	Le but, cas particuliers
	Article 17	Distances de but, selon les spécialités et les frontons
	Article 18	Le but pendant le déroulement d'un point
	Article 19	Le but, chute de la pelote et course d'élan du buteur
	Article 20	Le but, cas particuliers
	Article 21	Changement de pelote.
	Article 22	Le renvoi de la pelote et l'axiki
	Article 23	Le renvoi de la pelote à cesta punta.
	Article 24	L'Organisation et les lots de pelotes
	Article 25	Détérioration de la pelote, cas particuliers.
	Article 26	Modification de la position des joueurs durant la partie
	Article 27	La pelote touche un joueur: différents cas.
	Article 28	Trajectoire de la pelote et interception par un joueur.
	Article 29	La tenue des joueurs et le déroulement de la partie
	Article 30	La gêne: différents cas.
	Article 31	Frappe simultanée de la pelote par deux joueurs, et frappe à deux mains.
	Article 32	Le pasa: deuxième essai.
	Article 33	L'Arbitre pendant le jeu et au berritz
	Article 34	Droit des joueurs de réclamer et d'arrêter le point.
	Article 35	Obligation du port des protections oculaires aux instruments.
	Article 36	Temps de repos durant une partie.
	Article 37	Place des entraîneurs et des remplaçants durant une partie.
	Article 38	Rôle de l'entraîneur.

	Article 39	Autorité de l'Arbitre et arrêt de la partie.
	Article 40	Relations entre les coordinateurs FIPV, l'Arbitre principal et les assesseurs.
	Article 41	Interdiction de mouiller la pelote.
	Article 42	Comment jouer la pelote qui revient du mur d'errebot.
	Article 43	Rupture d'un instrument.
	Article 44	Perte d'un instrument au cours d'un point.
	Article 45	Partie perdue.
	Article 46	Cas de force majeure.
	Article 47	Blessure des joueurs et médecin FIPV
	Article 48	Signes distinctifs des équipes en jeu
	Article 49	Tenue des joueurs
	Article 50	Publicité: règles générales
	Article 51	Identifications publicitaires sur la tenue des joueurs
	Article 52	Dernière clause sur la publicité
	Article 53	Changement de poste durant une partie
	Article 54	Nombre d'Arbitres dans les installations
	Article 55	Fronton 54 m : Cesta punta: Description, nombre de points, poids des pelotes, distances de but
	Article 56	Fronton de 36 m : Spécialités, nombre de points, poids des pelotes, distances de but
	Article 57	Fronton de 36 m : Spécialités, nombre de points, poids des pelotes, distances de but
	Article 58	Trinquet : Spécialités
	Article 59	Main Nue trinquet: nombre de points, poids des pelotes, distances de but
	Article 60	Paleta Cuir trinquet: nombre de points, poids des pelotes, distances de but
	Article 61	Paleta Gomme: nombre de points, poids des pelotes, distances de but
	Article 62	Xare: nombre de points, poids des pelotes, distances de but
	Article 63	Pesée des instruments
	Article 64	Le but en trinquet aux instruments
	Article 65	En trinquet, la pelote bondit au sol puis va dans le filet
	Article 66	Cas particuliers en trinquet
	Article 67	Rôle du délégué sportif ou délégué de l'installation
	Article 68	Disposition finale

## Annexes

### **Article 1 : PRÉAMBULE: Domaine d'application.**

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

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

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

## **CHAPITRE I : INSCRIPTION, ECHAUFFEMENT, NON PRESENTATION ET PRESENTATION DES JOUEURS**

### **Article 2 : INSCRIPTION DES JOUEURS.**

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

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

Un même joueur peut être inscrit dans deux spécialités différentes.

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

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

Les joueurs doivent avoir la nationalité du pays qu'ils représentent

### **Article 3 : CALENDRIER DE COMPÉTITION**

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

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

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

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

### **Article 4 :**

Tous les participants doivent se présenter sur le fronton ou le trinquet AU MOINS UNE DEMI-HEURE

avant l'heure prévue au calendrier officiel de la compétition.

**Article 5 :**

Les joueurs, entraîneurs et Arbitre, à tout moment et dans tous leurs actes, devront faire preuve d'un respect absolu de leurs partenaires, adversaires, des Arbitres et du public.

Ils devront également utiliser convenablement les installations et le matériel sportif.

**Article 6 :**

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

Une fois que la feuille sera en possession de l'Arbitre, aucune modification ne pourra y être apportée.

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

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

**Article 7 :**

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

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

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

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

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

**Article 8 :**

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

**Article 9 :**

La partie commencera au maximum DIX MINUTES après l'entrée des joueurs sur la cancha pour l'échauffement. Le matériel pour l'échauffement sera fourni par l'Organisation.

Durant l'échauffement en fronton de 54m, 36m et en trinquet quand la pelote de cuir sera utilisée pour la

partie, l'Arbitre donnera aux joueurs les pelotes afin qu'ils les essaient, elles seront numérotées. 1,2,3 etc...  
S'il s'agit de la première partie de la journée, la cancha devra OBLIGATOIREMENT être libre DIX minutes avant l'heure prévue au calendrier pour le commencement de cette partie. Si une seule équipe commence l'échauffement et que la seconde équipe se présente au moment du début de la partie, cette dernière ne disposera pas de temps d'échauffement supplémentaire. Si durant l'échauffement un joueur se blesse ou est indisposé, le remplacement sera possible puisque l'échauffement précède la partie. L'échauffement se déroulera toujours en présence d'un Arbitre.

**Article 10 :**

Si une ou les deux équipes ne se sont pas présentées au bout de 20 MINUTES, elles seront déclarées forfait. 10 MINUTES D'ÉCHAUFFEMENT et 10 MINUTES DE SPORTIVITÉ. Même chose si, en deux contre deux, un seul joueur s'est présenté.

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

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

**Article 11 :**

A la fin de la partie, les délégués ou les entraîneurs doivent se rendre immédiatement à la table des Arbitres pour signer la feuille de résultat dont ils gardent une copie et récupérer les accréditations de leurs joueurs.

Le délégué ou entraîneur qui signe la feuille de résultat peut demander à l'Arbitre principal de mentionner toute observation qu'il estime opportune, et immédiatement après remplir la feuille de réclamation correspondante.

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

**Article 12 :**

Avant le commencement de la partie, les équipes en présence et le ou les Arbitres seront présentés au public. Pour cela, ils défileront depuis l'arrière vers le centre de la cancha puis se tourneront vers le public. Après la présentation, sur un signe de l'Arbitre principal, ils salueront ENSEMBLE le public. Puis ils se salueront mutuellement.

**CHAPITRE II : LE BUT**

**Article 13 :**

Le premier but du 1er jeu sera tiré au sort.

L'équipe qui n'a pas eu le but au 1er jeu l'aura au 2ème jeu.

Si un 3<sup>ème</sup> jeu est nécessaire le but se fera par tirage au sort.

Pour connaître l'équipe qui butera en premier, l'Arbitre lancera en l'air le douro ou la pièce. Face correspond à rouge et le but correspond à l'équipe locale ou celle mentionnée en premier lieu au calendrier, et pile correspond à bleu (ou blanc). Tous les joueurs doivent être présents autour de l'Arbitre et ne plus frapper la pelote.

La partie commence immédiatement après le tirage au sort.

#### **Article 14 :**

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

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

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

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

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

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

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

#### **Article 15 :**

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

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

L'Arbitre peut faire refaire le but même si les adversaires n'ont pas réclamé.

#### **Article 16 :**

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

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

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

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

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

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

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

#### **Article 17 :**

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

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

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

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

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

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

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

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

##### **2°) En fronton de 54m ou Jaï-Alai:**

CESTA PUNTA: la distance de but est à 40 mètres du frontis.

##### **3°) En fronton de 36 mètres:**

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

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



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

**4°) En fronton 30 mètres:**

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

FRONTENIS : Le but se fait à 17.50 mètres. Il y a pasa également à 17.50 mètres.

**Article 18 :**

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

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

**Article 19 :**

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

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

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

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

**Article 20 :**

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

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

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

**Article 21 :**

Changement de pelote: L'équipe qui a le but peut changer de pelote. Aussi, elle a l'obligation de prévenir les adversaires de ce changement, de manière à qu'il n'y ait aucune ambiguïté sur ce changement.

Les pelotes de cuir étant numérotées, le joueur qui demande le changement de pelote le fera en demandant le numéro de celle-ci. Il a le droit à l'essayer en la faisant bondir au sol uniquement. Si elle ne lui plaît pas, il peut la rendre à l'Arbitre et continuer à jouer avec la pelote qui était en jeu.

Les adversaires ont le droit d'examiner la nouvelle pelote mise en jeu s'il y a eu changement, et de l'essayer en la faisant rebondir au sol uniquement, mais jamais contre les parois qui délimitent la cancha.

A la fin d'un point et avant le début du suivant, s'il n'y a pas changement de pelote, l'équipe qui a le but n'est pas obligée de montrer la pelote à l'adversaire, sauf si ce dernier le demande afin de l'examiner.

L'Arbitre en tout moment au cours de la partie peut examiner la pelote

### **CHAPITRE III : LES ECHANGES : RECEPTION, FRAPPE, PROPULSION ET RETENTION**

#### **Article 22 :**

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

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

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

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

On considérera la pelote comme bonne dans les cas suivants:

- 1°) Quand après avoir fait bondir la pelote, le joueur l'arrête ou la retient dans la main pour réaliser "dejada" ou pour lui donner un effet.
- 2°) Quand la pelote est collée au mur de gauche et que le joueur la pousse pour la renvoyer à bon.
- 3°) Quand la pelote est renvoyée de volée pour réaliser "dejada" ou pour lui donner un effet.

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

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

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

Si un joueur enfreint cette règle à l'insu des Arbitres, l'équipe adverse pourra porter réclamation à la fin de la partie. L'Arbitre principal récupérera les protections et les donnera au Juge Unique.

#### **Article 23 :**

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

d'errebot et le frontis, le joueur la frappe avec le panier pour la renvoyer à bon.

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

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

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

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

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

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

## **CHAPITRE IV : LES PELOTES ET LEURS TRAJECTOIRES**

### **Article 24 :**

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

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

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

Une pelote recouverte a déjà servi mais son cuir a été changé ou cousu et elle doit avoir conservé ses caractéristiques.

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

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

### **Article 25 :**

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

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

Dans ce cas, seul l'Arbitre peut arrêter l'échange. Si la pelote se détériore pendant l'échange et qu'on ne le constate qu'à la fin du point, ce dernier est marqué par l'équipe qui l'a réussi. Si l'Arbitre arrête le point, il doit être rejoué par le même joueur.

#### **Article 26 :**

Les joueurs d'une équipe peuvent changer de poste autant de fois qu'ils le souhaitent au cours d'une partie.

#### **Article 27 :**

Si, le point commencé, la pelote heurte un des joueurs, l'Arbitre distinguera les cas suivants :

A: Si au retour du frontis, la pelote touche un joueur ou son instrument, l'Arbitre donnera le point à son adversaire.

B: Si la pelote heurte le joueur qui a frappé la pelote ou son partenaire, le coup sera toujours faux.

C: Si la pelote heurte un adversaire, l'Arbitre décidera :

1°) A refaire s'il estime, d'après sa trajectoire et sa vitesse, qu'elle aurait été bonne.

2°) Fausse, s'il estime, d'après sa trajectoire et sa vitesse, qu'elle n'aurait pas été bonne.

3°) Même chose qu'en 1 et 2 si, après avoir touché un adversaire, la pelote est bonne.

#### **Article 28 :**

Dans tous les cas, dès lors que la pelote va vers le frontis, on considère qu'elle est en jeu. Si elle est interceptée par l'un des joueurs avant d'avoir touché le sol de la cancha, ce joueur perdra le point. Dans le cas où la pelote, dans sa trajectoire vers le frontis, se dirigerait vers l'extérieur de la cancha avant d'avoir touché le sol, elle pourra être interceptée par un joueur et ne sera pas considérée comme fausse.

Si la pelote, une fois touchée par ce joueur, se dirige vers l'arrière et non vers le frontis, elle est considérée comme fausse.

#### **Article 29 :**

Si, pendant le jeu, l'un des joueurs perd involontairement une partie de sa tenue vestimentaire, l'Arbitre arrêtera le jeu et donnera point à refaire (vuelta). Si l'Arbitre estime que le joueur a perdu volontairement une partie de sa tenue, il sanctionnera le joueur ou l'équipe par la perte du point et par conséquent donnera le point à l'adversaire.

Sont assimilés également comme faisant partie de la tenue, les poignets, les serre-tête et tout accessoire (sauf instruments de jeu) utilisés par le joueur pourvu qu'ils soient autorisés par la FIPV.

## CHAPITRE V : LA GÊNE ET LE BUT Â REFAIRE

### Article 30 :

Lorsqu'un joueur gêne son adversaire, l'Arbitre prendra les décisions suivantes :

- A- Si la GÊNE produite par un adversaire est involontaire, le point est À REFAIRE.
- B- Si elle est intentionnelle, le joueur qui a gêné perd le point.
- C- Si deux joueurs d'une même équipe se GÊNENT, l'Arbitre leur donnera point perdu seulement si la pelote n'est pas bonne.
- D- Si la GÊNE est provoquée par un ENTRAÎNEUR autorisé à rester sur la contre cancha, même décisions qu'en A et B.
- E- Si la GÊNE est provoquée par un Arbitre ou toute personne autorisée à rester sur l'aire de jeu (cameraman, photographe qui peuvent se déplacer sur la contre cancha) le point sera toujours À REFAIRE. Les caméras de télévision, qui sont FIXES à l'arrière ou à l'avant de la contre cancha ne sont pas considérées comme "gêne".

### Article 31 :

Si les joueurs d'un même camp frappent en même temps la pelote, le point continue et la pelote est bonne.

Si les frappes ne sont pas simultanées, la pelote est fausse.

Dans la spécialité de la main nue, le renvoi de la pelote simultanément avec les deux mains sera bon, et faux si les frappes ne sont pas simultanées.

### Article 32 :

Dans toutes les spécialités, le but pourra être rejoué si, lors de la première tentative, il y a eu pasa. Le second essai devra être réalisé par le même joueur. Si pour une raison quelconque cela s'avère impossible, son équipe perd le point.

## CHAPITRE VI : L'ARBITRE ET LES INCIDENTS DE JEU

### Article 33 :

L'Arbitre est la seule personne habilitée à donner PASA, FALTA, À REFAIRE, BONNE OU FAUSSE.

Le point est "à refaire" à partir du moment où il est bon.

## CHAPITRE VII : DROITS ET DEVOIRS DES ARBITRES ET DES ENTRAINEURS

### Article 34 :

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

Dans tous les cas, les joueurs, en tant que sportifs, doivent continuer à jouer, indépendamment de ce que

décide l'Arbitre.

Si un joueur estime qu'il y a une irrégularité et, de sa propre initiative, arrête le jeu, l'Arbitre prend une décision. S'il donne le point perdu, il donne un AVERTISSEMENT au joueur.

Le joueur peut demander avant ou juste après avoir frappé la pelote en direction du frontis.

### **Article 35 :**

Dans les spécialités où l'on joue avec un INSTRUMENT ET UNE PELOTE DE CUIR, tous les joueurs doivent OBLIGATOIREMENT porter un casque de protection, blanc et sans inscriptions. Des casques en couleurs pourront être utilisés, pourvu qu'ils le soient par tous les joueurs d'une équipe. On pourra utiliser des annonces de publicité, suivant ce que marquera la FIPV et le Comité d'Organisation de la compétition, selon les conditions établies pour cela.

La FIPV sera chargée de cette gestion. Avant le début de la compétition des adhésifs seront remis pour son collage.

Aussi sera fixé l'endroit où les équipes pourront fixer l'adhésif avec le drapeau représentant leur pays. Le casque ne pourra pas porter d'autres annonces que celles fixées dans les points antérieurs. On respectera la marque.

A paleta gomme, paleta cuir, pala corta, frontenis et xare, les avants et les arrières DOIVENT PORTER DES PROTECTIONS OCULAIRES.

Cette obligation s'applique dès l'entrée sur la cancha pour l'échauffement. Sinon, l'Arbitre n'autorisera pas l'échauffement et l'équipe sanctionnée ne disposera pas d'un temps supplémentaire pour s'échauffer.

### **Article 36 :**

Dans les frontons de 30, 36, 54m et en trinquet les parties se jouant en jeu un arrêt obligatoire de 2 minutes sera respecté entre chaque jeu. Durant chaque jeu, chaque équipe a droit à un repos de 1 minute à condition qu'elle soit au but.

Si, pour des raisons de climatologie, un nombre supérieur d'arrêts était nécessaire, SEUL L'ARBITRE en décidera. Les temps de repos, en aucun cas, ne pourront excéder une minute. Lorsqu'une équipe qui a demandé un arrêt revient sur la cancha, l'équipe adverse doit aussi revenir, sans utiliser le reste du temps disponible.

Si un joueur d'une équipe qui n'a pas le but se repose sans autorisation, l'Arbitre ordonnera à l'adversaire de buter et de poursuivre la rencontre. Le joueur fautif recevra un avertissement à la fin du point.

Pour un repos, aucun joueur ne peut quitter la cancha.

S'il le considère comme opportun et nécessaire, et à titre exceptionnel, l'Arbitre pourra accorder des arrêts.

Dans ce cas, ils ne seront pas décomptés et l'Arbitre pourra autoriser les joueurs à abandonner l'aire de jeu.

Dans ce cas, le joueur sera toujours accompagné par un Arbitre.

### **Article 37 :**

De façon générale, pendant le déroulement d'une rencontre, en fronton de 30, 36 et 54 mètres, SEULS les

entraîneurs de la spécialité en jeu pourront rester sur la contre cancha à l'arrière, près du mur d'errebot.

Le médecin de chaque équipe et les remplaçants resteront hors de l'enceinte de jeu, mais près de la porte d'accès.

En trinquet, sous la galerie, seuls pourront rester par délégation le ou les 2 joueurs remplaçants inscrits et 3 personnes maximum désignées par chaque délégation participant à la rencontre, le délégué et le médecin de la FIPV, les Arbitres et le responsable du matériel de l'installation.

L'équipe Blanche se placera le plus près possible du mur de fond, l'équipe rouge immédiatement à côté.

Les mêmes personnes correspondant à la rencontre suivante pourront aussi se placer sous le tambour.

### **Article 38 :**

L'entraîneur doit uniquement assister ses joueurs entre les points. A paleta cuir et corta, il veillera à ce que les joueurs aient au moins un autre instrument prêt à jouer, afin de permettre un changement rapide.

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

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

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

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

## **CHAPITRE VIII : AUTORITE DE L'ARBITRE DANS LA CANCHA**

### **Article 39 :**

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

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

Cependant, la décision finale lui appartient.

### **Article 40 :**

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

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

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

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

## **CHAPITRE IX : CAS PARTICULIERS PENDANT LE JEU**

### **Article 41 :**

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

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

### **Article 42 :**

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

### **Article 43 :**

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

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

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

### **Article 44 :**

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

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



## CHAPITRE X : LA PARTIE PERDUE

### Article 45 :

La partie sera considérée comme perdue:

- A. Quand l'un des participants ne respectera pas la décision de l'Arbitre et refusera de continuer la partie.
- B. Quand le joueur abandonnera la cancha en prétextant des motifs qui ne seront pas des cas de force majeure, ou pour des blessures produites pendant la partie, ou encore pour des raisons non fondées selon l'avis de l'Arbitre.

## CHAPITRE XI : CAS DE FORCE MAJEURE

### Article 46 :

Sont considérés comme cas de force majeure:

1° En fronton non couvert,

- A La tombée de la nuit, l'obscurité.
- B La pluie ou tout autre phénomène atmosphérique.
- C L'invasion du fronton par des insectes.
- D L'invasion de la cancha par les spectateurs.

2° En fronton couvert,

- A l'obscurité ou l'absence de lumière.,
- B L'apparition de gouttières ou d'humidité rendant difficile le déroulement de la partie.
- C L'invasion de la cancha par les spectateurs.

Dans tous les cas, ce seront L'ARBITRE ET LE DÉLÉGUÉ DE LA FIPV qui décideront de la suspension de la partie. Avant de prendre cette décision, on attendra au plus une demi-heure pour que la cause de l'arrêt disparaisse. Au-delà, la partie sera arrêtée.

L'Arbitre consignera alors sur la feuille de résultat les causes de l'arrêt, le score atteint et l'équipe qui possède le but.

Le Comité Exécutif de la FIPV ou, à défaut, le Juge unique de Compétition fixeront la reprise de la rencontre.

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

L'Arbitre principal le consignera sur la feuille de résultat.

## CHAPITRE XII : BLESSURES ET REMPLACEMENTS

### Article 47 :

La blessure d'un joueur sera constatée par le médecin délégué de la F.I.P.V. ou par le médecin désigné par le pays organisateur en accord avec la F.I.P.V.

La blessure dont on fait référence est causée par l'adversaire, direct ou indirectement, par son propre coéquipier ou par soi-même, empêchant le joueur de continuer la partie selon l'avis du médecin.

Le médecin aura un délai n'excédant pas de 7 minutes pour décider sur la blessure. Ce temps sera compté dès l'instant où la personne lésée est entre les mains du médecin.

Lors du remplacement d'un joueur pour blessure causée par un adversaire et confirmée par le médecin, le procédé à suivre sera:

A.- Quand un joueur est blessé comme susdit, l'Arbitre autorisera son changement par un remplaçant, ayant été inscrit dans la feuille d'inscription comme tel. Dans les parties individuelles, un seul remplaçant et dans celles par équipes avec deux maximum.

B.- La partie, en cas de remplacement, devra reprendre en quinze minutes maximum, à compter à partir du moment où le blessé est entre les mains du médecin. C'est pourquoi, dès le moment où le blessé est entre les mains du médecin, les joueurs remplaçants peuvent entrer sur la cancha pour s'échauffer.

C.- Si un joueur d'une équipe est remplacé, l'autre équipe a elle aussi le droit de faire ou non un changement. Comme mentionné auparavant, ce changement aura le même temps que l'équipe adverse pour effectuer le remplacement.

D.- Dans le cas qu'il n'y ait pas de joueurs inscrits dans la feuille d'inscription comme remplaçant, il faudra procéder de la manière suivante:

1. - Dans les parties individuelles :

L'Arbitre déclare la partie terminée, celle-ci perdue par l'équipe n'ayant pas de remplaçant, en annotant le fait sur la feuille de résultat, et en inscrivant comme équipe gagnante celle qui peut continuer la partie avec les points que marque le résultat au moment où la partie s'arrête

2. -Dans les parties par équipes:

L'entraîneur / technicien de l'équipe du joueur blessé a sept minutes à partir du moment où celui-ci est entre les mains du médecin pour informer l'Arbitre sur la décision qu'il a prise. Il pourra choisir:

1) -Que la partie continue avec un seul joueur contre l'équipe adverse. L'équipe adverse ne peut pas ni faire retirer ni changer un de ses joueurs.

2) -Retirer l'équipe de la partie, ce qui équivaut à la perte de celle-ci. L'Arbitre doit annoter le fait sur la feuille de résultat, comme indiqué au point D.- 1 °.

3) -Que la partie continue avec un seul joueur contre l'équipe adverse, et si au cours de la partie le joueur blessé se récupère, avec autorisation préalable de l'Arbitre, il pourra revenir à la partie.

En cas de blessure produite par soi-même ou par son coéquipier, on procédera de la manière suivante:

1) -Dans les parties individuelles le remplacement ne peut pas avoir lieu et la partie est perdue par l'équipe qui ne peut pas la continuer. L'Arbitre doit procéder comme mentionné ci-dessus.

2) -Dans les parties par équipes, l'entraîneur / technicien correspondante peut agir selon le point 2 pour les parties par équipes.

Dans le cas où un joueur se blesse pour une raison n'ayant rien à voir avec le jeu, humidité, être gêné par l'Arbitre, par les caméras de télévision et/ou par tout autre moyen de communication autorisé à être dans la contrecancho, ou par l'entraîneur / technicien de l'équipe adverse, dans ce cas OUI il peut y avoir remplacement, s'il y a des joueurs remplaçants inscrits dans la feuille d'inscription, comme indiqué sur l'alinéa A du présent article.

La rencontre continuera conformément à l'alinéa B du présent article.

Le mal de main n'est pas considéré comme blessure.

## **CHAPITRE XIII : TENUE DES JOUEURS**

### **Article 48 :**

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

### **Article 49 :**

De façon générale, les joueurs auront toujours une tenue :

Polos, avec la couleur que chaque pays considère, il en faudra toujours deux (il est recommandé que le principal soit des couleurs nationales du pays. Chaussures de sport et chaussettes qui seront majoritairement blanches. Pantalons longs blancs pour les hommes. Jupe, jupe pantalon ou bermudas blancs ou de la couleur qui identifie l'équipe pour les femmes.

Dans le cas de coïncidence de couleurs, l'équipe qui apparaît à la deuxième place dans le calendrier devra utiliser une autre couleur différente.

Sur le polo une annonce publicitaire pourra être utilisée, sous la forme dictée par la FIPV et le Comité d'Organisation de la compétition et sous leurs conditions.

Les joueurs ne peuvent pas se couvrir la tête avec chapeaux, bérets ou autres éléments, sauf ruban de cheveux ou lunettes de protection.

Pour les spécialités qui utilisent pelote de cuir avec instrument, le port du casque protecteur est obligatoire, autant pour l'avant que pour l'arrière.

Le casque sera blanc et sans inscriptions. Des casques en couleurs pourront être utilisés, pourvu qu'ils le soient par tous les joueurs d'une équipe. On pourra utiliser des annonces de publicité, suivant ce que marquera la FIPV et le Comité d'Organisation de la compétition, selon les conditions établies pour cela.

Tous les membres d'une même équipe, doivent se présenter dans la cancha avec les mêmes vêtements, soit pour l'échauffement comme pour la partie, remise des prix etc. Autant en ce qui concerne le modèle comme pour les couleurs. Concrétisant ce qui est indiqué dans l'article 50 du Règlement de jeu et dans cet article.

La FIPV pourra homologuer tout genre de vêtement, aussi bien qu'elle pourra ne pas autoriser ceux qui nuisent la compétition.

## CHAPITRE XIV : IDENTIFICATIONS PUBLICITAIRES

### Article 50 :

De façon générale,

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

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

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

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

### Article 51 : IDENTIFICATIONS PUBLICITAIRES.

Les publicités sur les vêtements ou les équipements des joueurs pendant les parties devront respecter les normes ci-dessous étant entendu qu'elles constituent un maximum autorisé par la FIPV qu'elles peuvent, dans tous les cas, être adaptés aux normes de chaque pays avec l'autorisation préalable de la FIPV.

#### Sur le polo :

##### - Sur la poitrine :

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

Dans le centre pourra figurer une marque publicitaire, sans excéder 700 cm<sup>2(35x20)</sup>. Celle-ci est réservée pour la FIPV .

##### - Sur le dos :

Dans la partie supérieure pourront figurer le nom du pays, du club, du joueur ou de l'entreprise professionnelle qu'ils représentent, soit en demi cercle soit droit, avec les dimensions maximum suivantes : Longueur : 40 cm Hauteur 10 cm.

Dans le centre ou partie basse de l'épaule pourra figurer une marque publicitaire, sans excéder en aucun cas 700 cm<sup>2(35x20)</sup>. Celle-ci est réservée pour l'équipe.

#### Sur les manches :

Pourra figurer une marque publicitaire sans excéder 120 cm<sup>2 (15x8)</sup>

- La manche droite sera réservée à l'organisateur de la compétition.
- La manche gauche sera réservée à la fédération ou à l'entreprise du joueur .

**Sur le pantalon ou la jupe culotte :**

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

**Sur le casque**

L'usage d'annonces publicitaires est autorisé. La FIPV sera chargée de cette gestion. Avant le début de la compétition des adhésifs seront remis pour son collage. Aussi sera fixé l'endroit où les équipes pourront fixer l'adhésif avec le drapeau représentant leur pays ou l'empresa qu'elles représentent.. Le casque ne pourra pas porter d'autres annonces que celles fixées dans les points antérieurs. On respectera la marque.

**Sur les instruments :**

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

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

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

**Article 52 : DERNIÈRE CLAUSE SUR LA PUBLICITÉ :**

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

**CHAPITRE XV : PLACEMENT DES JOUEURS ET DES ARBITRES SUR LA CANCHA****Article 53 :**

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

**Article 54 :**

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

**1.- FRONTON DE 36 MÈTRES : deux Arbitres.**

A main nue, l'Arbitre principal se placera au 4 ou ligne de falta et l'assesseur au 7 ou ligne de pasa.

Aux instruments, l'Arbitre principal au 7, et l'assesseur au 4-

**2.- FRONTON DE 54 MÈTRES : deux Arbitres**

Les Arbitres se placeront comme en 36 mètres aux instruments.

### **3.- TRINQUET: un Arbitre unique.**

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

### **4.- FRONTON DE 30 MÈTRES : deux Arbitres.**

A paleta gomme, où il n'y a pas de pasa, l'Arbitre principal se mettra à hauteur de la ligne de but, à 17,50 mètres du frontis.

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

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

## **CHAPITRE XVI : SPECIALITES AUX INSTRUMENTS. LES PELOTES, LE BUT, LE NOMBRE DE POINTS**

### **Article 55 : - FRONTON DE 54 MÈTRES (JAI-ALAI) : Cesta punta**

Le chistera est en châtaignier, étroitement tressé d'osier ou de fils de plastique, creux et courbe avec une longueur de 90 à 110 centimètres, depuis le frontal du gant jusqu'au centre de la pointe y compris la courbure.

La poche de rétention est de 15 à 16 centimètres et, en ligne droite depuis le frontal jusqu'à la fin de la courbure extérieure, il y a une longueur de 65 à 68 centimètres, avec une tolérance minime à choisir par les joueurs eux-mêmes.

Les parties se jouent à maximum 40 points.

Les parties se jouent en 2 jeux de 15 points chacun. Si une équipe gagne les 2 premiers jeux, elle gagne la partie. En cas d'égalité de jeux gagnés, un 3<sup>ème</sup> jeu se jouera en 10 points.

Le but s'effectuera depuis 40 mètres du frontis. Pour le premier jeu, il y aura tirage au sort. Pour le deuxième jeu le but sera pour l'équipe n'ayant pas eu le but au premier. En cas d'égalité de jeux gagnés, le premier but du troisième jeu sera comme pour le premier, au tirage au sort.

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

Le poids maximum des pelotes avec tous ses composants doit être de 125 à 128 grammes.

Les délégués ou entraîneurs des équipes devant jouer devront être présents au fronton une heure avant le début de la première partie afin que chacun puisse choisir les pelotes pour son équipe, qui seront numérotées 1, 2, 3 etc. Indépendamment des groupes, l'élection commencera selon l'ordre des parties prévues pour chaque journée.

## **Article 56 : - FRONTON DE 36 MÈTRES**

Normes communes pour toutes les spécialités qui se jouent dans ce genre d'installation :

Les parties se jouent en 2 jeux. Si une équipe gagne les 2 premiers jeux, elle gagne la partie. En cas d'égalité de jeux gagnés, un 3ème jeu se jouera.

Le but pour le premier jeu s'effectuera par tirage au sort. Pour le deuxième jeu le but sera pour l'équipe n'ayant pas eu le but au premier. En cas d'égalité de jeux gagnés, le premier but du troisième jeu sera comme pour le premier, au tirage au sort.

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

Les parties se jouent à maximum 25 points.

Les parties se jouent en 2 jeux de 10 points Si une équipe gagne les 2 premiers jeux, elle gagne la partie.

En cas d'égalité de jeux gagnés, un troisième jeu sera joué en 5 points.

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

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

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

### **2° - Paleta cuir.**

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

Les parties se jouent à maximum 40 points.

Les parties se jouent en 2 jeux de 15 points Si une équipe gagne les 2 premiers jeux, elle gagne la partie. En cas d'égalité de jeux gagnés, un troisième jeu sera joué en 10 points.

Le but se fera à 33 mètres du frontis.

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

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

### **3° - Pala corta.**

Elle est en bois et d'une seule pièce. Il est interdit d'incruster un bois différent ou du métal. Comme pour les Paletas Cuir, elle peut être plaquée d'une fine couche d'un bois différent ou d'une fibre synthétique.

Sa longueur maximum est comprise entre 49 et 51 cm .

Son épaisseur est comprise entre 3 et 4 cm.

Sa largeur maximum est de 11,5 cm.

Son poids maximum est de 800 grammes.

Les parties se jouent à maximum 40 points.

Les parties se jouent en 2 jeux de 15 points. Si une équipe gagne les 2 premiers jeux, elle gagne la partie. En cas d'égalité de jeux gagnés, un troisième jeu sera joué en 10 points

Le but se fera à 33 mètres du frontis.

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

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

### **Article 57: - FRONTON DE 30 MÈTRES**

Dans ce type de fronton, on jouera les spécialités de Paleta gomme féminine par équipes et masculine individuel, et à frontenis, autant masculin que féminin par équipes.

Normes communes pour toutes les spécialités qui se jouent dans ce type d'installation :

Les parties se jouent à maximum 40 points.

Les parties se joueront en 2 jeux de 15 points chacun. Si une équipe gagne les 2 premiers jeux, elle gagne la partie. En cas d'égalité de jeux gagnés, un troisième jeu sera joué à 10 points.

#### **1° - Paleta gomme par équipes féminine et individuel masculin**

La paleta est en bois d'une seule pièce ou plaquée.

Sa longueur maximum est de 55 cm.

Sa largeur maximum est de 20,5 cm.

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

Les parties se jouent en 2 jeux de 15 points. En cas d'égalité de jeux gagnés, un troisième jeu sera joué en 10 points.

Le but se fera à 17.50 mètres du frontis pour dépasser les 17.50 mètres.

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

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

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

La pelote est creuse et d'un poids minimum de 38gr et maximum de 42 g. Son diamètre de 44 mm minimum et 46 mm maximum.

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

#### **2° - Frontenis par équipes masculin et féminin.**

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

Les parties se jouent en 2 jeux de 15 points avec en cas d'égalité un 3ème jeu en 10 points

La pelote est creuse pour un poids compris entre 39 et 42 gr. Son diamètre de 47 mm minimum et 49 mm maximum.

Le but se fera à 17,50 m du frontis pour dépasser 10,50 m. où se trouve la ligne du falta. Dans cette spécialité, le Pasa existe, à 17.50 m du frontis.

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

On considérera que la pelote peut être mise en jeu si, quand on la laisse tomber, sans lui donner d'impulsion,



d'une hauteur de 2 m, elle rebondit entre 1,58 et 1,68 m au maximum.

### **Article 58 : - TRINQUET.**

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

- 1 - Main nue tête-à-tête et main nue par équipes.
- 2 - Paleta cuir.
- 3 - Paleta gomme par équipes, masculine et féminine.
- 4 - Xare.

Normes communes pour toutes les spécialités qui se jouent dans ce genre d'installation :

Les parties se jouent à maximum 40 points.

Les parties se jouent en 2 jeux de 15 points chacune. Si une équipe gagne les 2 premiers jeux, elle gagne la partie. En cas d'égalité de jeux gagnés, un 3ème jeu se jouera à 10 points.

Le but pour le premier jeu s'effectuera par tirage au sort. Pour le deuxième jeu le premier but sera pour l'équipe n'ayant pas eu le but au premier. En cas d'égalité de jeux gagnés, le premier but du troisième jeu sera comme pour le premier, au tirage au sort.

### **Article 59 : - MAIN NUE TÊTE-À-TÊTE ET MAIN NUE PAR ÉQUIPES.**

Pour les deux spécialités, Les parties se jouent en 2 jeux de 15 points avec en cas d'égalité un 3ème jeu en 10 points

La pelote a un poids maximum de 95 g.

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

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

#### **On donnera FALTA :**

- A : Quand on fait bondir la pelote 2 fois ou plus au sol.
- B : Quand, après avoir rebondi sur le tambour, la pelote sort des limites de jeu ou touche une ligne.
- C : Quand elle touche le toit.
- D : Quand, au but, elle va directement dans le filet avant la ligne des 17,50 mètres ou qu'elle touche cette ligne.
- E : Quand la pelote va directement du pan coupé sur la raie horizontale du frontis ou au dessous de celle-ci.

Le point sera gagné par l'équipe qui, au but, envoie la pelote directement dans le filet en dépassant les 17,50 mètres.

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

### **Article 60 : - PALETA CUIR.**

L'instrument aura les mêmes caractéristiques qu'en fronton de 36 mètres.

Les parties se jouent en 2 jeux de 15 points avec en cas d'égalité un 3ème jeu en 10 points

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

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

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

**Seront considérés comme FALTA :**

1° Deux demi fautes consécutives.

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

3° La pelote qui touche le toit.

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

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

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

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

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

**Article 61 : - PALETA GOMME PAR ÉQUIPES, MASCULINE ET FÉMININE**

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

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

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

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

**Article 62 : - XARE.**

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

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

4-2. - Les parties se jouent en 2 jeux de 15 points avec en cas d'égalité un 3ème jeu en 10 points

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

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

**Article 63 : - POIDS DES INSTRUMENTS.**

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

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

**Article 64 : -**

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

**Article 65 :**

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

**Article 66 : Cas particuliers en trinquet :**

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

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

Par contre, si pendant le déroulement du point, elle touche l'un des autres poteaux, elle est considérée comme filet.

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

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

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

**Article 67 : - Délégué sportif et/ou délégué local de l'installation :**

Le Comité d'Organisation, sur délégation du Comité Exécutif de la FIPV, désigne la ou les personnes appelées Délégué Sportif et/ou Délégué de l'installation. Le nombre de délégués dépend du nombre d'installations et toujours selon critère du Comité d'Organisation.

Leur rôle est le suivant :

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

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

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

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

5° -OBLIGATOIREMENT collaborer avec le Comité Exécutif de la FIPV, le Comité d'Organisation et le Comité des Arbitres.

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

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

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

## **CHAPITRE XVII : DISPOSITION FINALE**

### **Article 68 :**

Le Juge unique de Compétition désigné par la FIPV, est habilité à résoudre tout problème qui se présente au cours de la compétition non prévu dans le présent Règlement.

En cas de litige ou contestation de ces règlements, c'est le texte en espagnol qui sera pris en compte.

## ANNEXES

### 1 DISTANCES DE BUT

#### 1.1 FRONTON DE 36 MÈTRES

SPÉCIALITÉS	CATÉGORIES	BUT		FALTA		PASA	
		LIGNE	MÈTRES	LIGNE	MÈTRES	LIGNE	MÈTRES
TÊTE A TÊTE	SENIORS	4	14	4	14	7	24,5
	MOINS DE 22 ANS	4	14	4	14	7	24,5
DEUX A DEUX	SENIORS	4	14	4	14	7	24,5
	MOINS DE 22 ANS	4	14	4	14	7	24,5
PALETA CUIR	SENIORS		33	4	14	7	24,5
	MOINS DE 22 ANS		33	4	14	7	24,5
PALA CORTA	SENIORS		33	4	14	7	24,5
	MOINS DE 22 ANS		33	4	14	7	24,5

#### 1.2 FRONTON DE 30 MÈTRES

SPÉCIALITÉS	CATÉGORIES	BUT		FALTA		PASA	
		LIGNE	MÈTRES	LIGNE	MÈTRES	LIGNE	MÈTRES
PALETA GOMME FÉMININES	SENIORS		15		15		N'EXISTE
	MOINS DE 22 ANS		15		15		PAS
PALETA GOMME HOMMES	SENIORS		15		15		N'EXISTE
	MOINS DE 22 ANS		15		15		PAS
FRONTENIS FÉMININES	SENIORS		17,5		10,5		17,5
	MOINS DE 22 ANS		17,5		10,5		17,5
FRONTENIS HOMMES	SENIORS		17,5		10,5		17,5
	MOINS DE 22 ANS		17,5		10,5		17,5

#### 1.3 FRONTON DE 54 MÈTRES

SPÉCIALITÉS	CATÉGORIES	BUT		FALTA		PASA	
		LIGNE	MÈTRES	LIGNE	MÈTRES	LIGNE	MÈTRES
CESTA PUNTA	SENIORS	10	40	4	16	7	28
	MOINS DE 22 ANS	10	40	4	16	7	28




## 1.4 TRINQUET




SPÉCIALITÉS	CATÉGORIES	BUT		FALTA		PASA	
		LIGNE	MÈTRES	LIGNE	MÈTRES	LIGNE	MÈTRES
TÊTE A TÊTE	SENIORS		10		17,5	N'EXISTE	N'EXISTE
	MOINS DE 22 ANS		10		17,5	PAS	PAS
DEUX A DEUX	SENIORS		10		17,5	N'EXISTE	N'EXISTE
	MOINS DE 22 ANS		10		17,5	PAS	PAS
PALETA CUIR	SENIORS		20		20	N'EXISTE	N'EXISTE
	MOINS DE 22 ANS		20		20	PAS	PAS
PALETA GOMME	SENIORS		15		15	N'EXISTE	N'EXISTE
	MOINS DE 22 ANS		15		15	PAS	PAS
XARE	SENIORS		20		20	N'EXISTE	N'EXISTE
	MOINS DE 22 ANS		20		20	PAS	PAS

## 2 NOMBRE DE POINTS

SPÉCIALITÉS	CATÉGORIES		
	SENIORS	MOINS DE 22ANS	FEMININES
<b>2-1 FRONTON DE 36 MÈTRES</b>			
TÊTE A TÊTE	<b>10-10-5</b>	<b>10-10-5</b>	
PAR ÉQUIPES	<b>10-10-5</b>	<b>10-10-5</b>	
PALETA CUIR	<b>15-15-10</b>	<b>15-15-10</b>	
PALA CORTA	<b>15-15-10</b>	<b>15-15-10</b>	
<b>2-2 FRONTON DE 30 MÈTRES</b>			
PALETA GOMME	<b>15-15-10</b>	<b>15-15-10</b>	
FRONTENIS HOMMES	<b>15-15-10</b>	<b>15-15-10</b>	
FRONTENIS FÉMININES	<b>15-15-10</b>	<b>15-15-10</b>	<b>15-15-10</b>
<b>2-3 FRONTON DE 54 MÈTRES</b>			
CESTA PUNTA	<b>15-15-10</b>	<b>15-15-10</b>	
<b>2-4 TRINQUET</b>			
TÊTE A TÊTE	<b>15-15-10</b>	<b>15-15-10</b>	
PAR ÉQUIPES	<b>15-15-10</b>	<b>15-15-10</b>	
PALETA CUIR	<b>15-15-10</b>	<b>15-15-10</b>	
PALETA GOMME HOMMES	<b>15-15-10</b>	<b>15-15-10</b>	
PALETA GOMME FÉMININES	<b>15-15-10</b>	<b>15-15-10</b>	<b>15-15-10</b>
XARE	<b>15-15-10</b>	<b>15-15-10</b>	

#### 4 CARACTÉRISTIQUES DES INSTRUMENTS

4-1 PALA CORTA	TYPE DE FRONTON	CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES
	<p><b>36 MÈTRES</b></p>	<p>Elle est en bois d'une seule pièce. Il est interdit d'incruster un bois différent ou du métal. Elle peut être plaquée d'une fine couche de bois différent ou d'une fibre synthétique. Longueur maximum : de 49 à 51 cm. Largeur maximum : 11,5 cm. Épaisseur maximum : de 3 à 4 cm. Poids maximum : 800 g.</p>
4-2 PALETA CUIR	TYPE DE FRONTON	CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES
	<p><b>36 MÈTRES TRINQUET</b></p>	<p>Elle est en bois et peut être plaquée d'une fine couche d'un bois différent ou d'une fibre synthétique. Longueur maximum : 50 cm. Largeur maximum : 13,5 cm. Épaisseur maximum : de 2,5 à 3 cm. Poids maximum : 600 g.</p>
4-3 CESTA PUNTA	TYPE DE FRONTON	CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES
	<p><b>54 MÈTRES</b></p>	<p>Le chistera est en châtaignier, étroitement tressé d'osier ou de fils de plastique, creux et courbe avec une longueur de 90 à 110 centimètres, depuis le frontal du gant jusqu'au centre de la pointe y compris la courbure. La poche de rétention est de 15 à 16 centimètres et, en ligne droite depuis le frontal jusqu'à la fin de la courbure extérieure, il y a une longueur de 65 à 68 centimètres</p>

<b>4-4 RAQUETTE FRONTENIS</b>	<b>TYPE DE FRONTON</b>	<b>CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES</b>
	<b>30 MÈTRES</b>	<p>Elles doivent être identiques à celles utilisées en tennis, fabriquées en fibre, métal ou graphite. Leur poids et leur cordage ne sont pas limités. Elles peuvent avoir un double cordage</p> <p>De même leur longueur et leur largeur ne sont pas limitées.</p>
<b>4-5 PALETA GOMME</b>	<b>TYPE DE FRONTON</b>	<b>CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES</b>
	<b>30 MÈTRES TRINQUET</b>	<p>Elle est en bois, d'une seule pièce ou en lamellé. Chevilles en aluminium ou en bois. Renforts latéraux en fibre. Longueur maximum : 55 cm. Largeur maximum : 20.5 cm. Épaisseur: 1 cm. Poids maximum : 500 g.</p>
<b>4-6 XARE</b>	<b>TYPE DE FRONTON</b>	<b>CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES</b>
	<b>TRINQUET</b>	<p>Cet instrument se compose d'un anneau d'osier à manche court et d'une corde entrelacée et peu tendue. Longueur maximum : 55 cm. Largeur maximum : 16 cm.</p>