



# CHAPITRE 2

## Règlement jeu en extérieur



## Le terrain

### ARTICLE 2.1 Surface et lignes

Le revêtement du sol peut être en bitume, en ciment ou en terre battue avec des lignes de couleur blanche ou jaune.

Le terrain, doit être propre et entretenu avant chaque rencontre, quelle que soit la catégorie.

Ces lignes de 5 à 10 cm de large doivent être parfaitement visibles.

Le terrain doit être libre de tout obstacle au sol ou aérien sur toute sa surface.

### ARTICLE 2.2 Dimensions

- **Nationale 1, 2, 3** : 80 mètres de long sur 18 à 20 mètres de large.
- **Nationale 1 Féminine** : 70 mètres de long sur 18 à 20 mètres de large.
- **Régionale 1, 2, 3** : 80 mètres de long sur 18 à 20 mètres de large
- **Cadets** : 70 mètres de long sur 18 à 20 mètres de large
- **Féminines A, B** : 70 mètres de long sur 18 à 20 mètres de large
- **Minimes** : 50 mètres de long sur 18 à 20 mètres de large.
- **Benjamins** : 40 mètres de long sur 18 à 20 mètres de large.
- **Poussins** 34 mètres de long sur 16 mètres de large.

Les zones de recul sont :

- de 5 mètres aux 2 extrémités.
- de 1,50 mètre minimum latéralement.

Deux aires de batterie se situent aux deux extrémités de l'aire de jeu, symétriquement de part et d'autre de l'axe médian du terrain sur une largeur totale de dix mètres.

La ligne médiane dénommée «basse», partage l'aire de jeu en deux parties égales

A dix mètres de part et d'autre de la basse, une zone technique de deux mètres sur cinq, peut être tracée.

Dans chaque zone, un banc réservé pour l'entraîneur et les remplaçants est mis en place.

### ARTICLE 2.3 Homologation

Les terrains sont homologués et classés par la commission Fédérale en fonction de leur qualité et de leurs équipements

L'éclairage des terrains est soumis au cahier des charges de la FFJBT, afin que celui-ci soit homologué.



## Le Matériel

Tout le matériel utilisé doit être homologué par la FFJBT.

### **ARTICLE 2.4 Tambourins, Battoirs, Mandolines**

Le tambourin doit être sonore, recouvert d'une toile synthétique et avoir un diamètre de 26 ou 28 centimètres.

Le battoir doit avoir un diamètre de 18 centimètres avec un manche en bois ou en matériaux composites, sa longueur est libre.

La mandoline a une dimension de 34 centimètres de long.

### **ARTICLE 2.5 Balles**

Les balles sont de couleur blanche ou rouge.

Une rencontre doit se dérouler dans son intégralité avec le même type de balle, la même couleur et la même marque.

- En série Nationales, elles ont un diamètre de 59 mm et sont de marque Gommalivre.
- En série Régionale 1, 2, 3, Féminines A et B et Cadet, elles ont un diamètre de 59 mm et peuvent être de marque Europlast ou Gommalivre.
- En séries Minime et Benjamin, elles ont un diamètre de 65 mm et sont de marque Pagani.
- En série Poussin, ce sont des balles de tennis.

Un distriballe peut être placé à chaque extrémité du terrain.

### **ARTICLE 2.6 Tableau de Marque**

Un tableau de marque, doit être positionné, soit au niveau de la ligne médiane, soit en bout du terrain.

Les chiffres doivent être visibles de chaque extrémité du terrain.



## Le jeu

### ARTICLE 2.7 Les joueurs

Tout match doit obligatoirement débuter avec 5 joueurs ou joueuses qualifié(es) sous peine de match perdu par forfait.

Une équipe doit obligatoirement jouer avec au moins 3 titulaires de sa formation type sur le terrain pendant tout le match, sinon le forfait est appliqué.

Les remplaçants peuvent être au maximum, au nombre de 2

Une équipe masculine, quel que soit son niveau, peut faire jouer dans ses rangs une ou plusieurs féminines, tout en respectant la règle des trois titulaires.

En cas de blessure ou de sanction un match peut se terminer avec 4 joueurs, dans l'une ou les deux équipes

Si une équipe se retrouve à 3 joueurs, elle a match perdu (13-0, 1 point au classement).

Chaque équipe doit se présenter avec des tambourins de remplacement prêts au jeu.  
Chaque joueur doit entrer sur le terrain de jeu avec un seul tambourin.

### ARTICLE 2.8 Tenues

1 - Les joueurs d'une équipe doivent se présenter en tenue uniforme sportive, 15 minutes avant le début de la rencontre.

2 - Les numéros de 1 à 7 doivent être portés visiblement, soit sur les maillots, soit sur les shorts.

3 - Le capitaine doit porter un brassard.

Si une des trois conditions ci-dessus n'est pas respectée, l'équipe fautive est sanctionnée de 3 jeux de pénalité par infraction (l'équipe adverse débute la rencontre avec 3, 6 ou 9 jeux d'avance).

La personne qui donne le battoir ou la mandoline doit porter une tenue vestimentaire différente de celle des joueurs, et doit sortir de la zone de recul après la mise en jeu.

### ARTICLE 2.9 Horaires

Les matches débutent à l'heure fixée par le calendrier élaboré en début de saison.

Si une équipe ne se présente pas à l'heure exacte indiquée sur le calendrier, le forfait lui est appliqué.

Toutefois, lorsque deux équipes de **départements différents** se rencontrent, un délai de **30 minutes** supplémentaires est autorisé pour l'équipe se déplaçant.



## ARTICLE 2.10 Déroulement des parties

Les parties se déroulent :

En 13 jeux gagnants pour les Poussins, Benjamins, Minimes, Nationale 3, Nationale 2, Nationale 1, Nationale 1 Féminine et Coupe de France.

En 16 jeux gagnants pour les autres séries.

Les points sont décomposés comme suit : 15 - 30 - 45 et jeu

La règle de l'avantage s'applique à 45 – 45, avec seulement double avantage et balle décisive à la troisième égalité à 45.

Le match nul (12 jeux à 12 ou 15 jeux à 15) existe seulement en championnat.

Le changement de matériel se fait sans interruption de la partie.

**Rencontre en diurne**, le club recevant choisit la couleur des balles (rouges ou blanches).  
**en nocturne**, doit obligatoirement se disputer avec des balles blanches.

## ARTICLE 2.11 Changement de camps et mise en jeu

Tous les 3 jeux, les équipes disposent de 2 minutes maximum pour le changement de camp, et la mise en jeu se fait alternativement par chaque équipe à chaque jeu.

## ARTICLE 2.12 Temps morts

Chaque équipe peut durant la partie demander 2 « temps mort » d'une durée de 1 minute et 30 secondes.

## ARTICLE 2.13 Interruption de la partie

- Les conditions climatiques.
- Un défaut de luminosité.
- Des incidents de jeu.
- Une décision arbitrale.
- Une équipe réduite à 3 joueurs
- Sécurité de l'arbitre non garantie.
- Un événement imprévisible.
- L'envahissement du terrain.



## ARTICLE 2.14 Reprise de la partie

- **Partie interrompue momentanément**, (moins d'une heure) pour conditions climatiques : reprise sur le score acquis au moment de l'interruption.

- **Partie non reprise pour une des causes de l'article 2.13**, il devra être noté sur la feuille de match :

- Le motif de l'interruption.
- Le nombre de jeux.
- Le nombre de points.
- Le nombre de temps mort pris par chaque équipe.
- Le camp de chaque équipe.
- L'équipe qui met la balle en jeu.

La rencontre est jouée dans les huit jours, si les deux clubs le souhaitent.

Dans le cas contraire une date est fixée par la commission des instances concernées.

La rencontre reprend sur les bases notées sur la feuille de match. La composition des équipes pourra être modifiée.

## ARTICLE 2.15 Programmation des rencontres

Les rencontres se jouent soit :

- le vendredi soir à 18h00 avec l'accord des 2 clubs.
- le vendredi soir en nocturne ou veille de jour férié en nocturne (avec accord du club qui se déplace s'il réside hors département).
- le samedi après midi.
- le samedi soir en nocturne.
- le dimanche matin avec l'accord des deux clubs.
- le dimanche après midi.
- le dimanche soir en nocturne ou jours fériés en nocturne (avec accord du club qui se déplace).

Les rencontres peuvent se dérouler d'autres jours après accord des deux clubs et de la Fédération.

Si le club recevant en fait la demande en début de saison, les équipes se déplaçant **sont obligées de jouer en nocturne**.

Cette particularité s'applique :

- pour les clubs d'un même département.
- pour les équipes Nationale 1, Nationale 2, Nationale 3 et Nationale 1 Féminine.

**Rencontres en nocturne.** Elles doivent obligatoirement se disputer sur un terrain pourvus de l'éclairage homologué par la FFJBT.

**Les rencontres en nocturne sont interdites jusqu'au 30 avril inclus.**



## ARTICLE 2.16 Arbitrage des rencontres

Chaque rencontre doit être arbitrée :

### Nationale 1 et 2

Par l'arbitre désigné par la commission arbitrale, assisté de deux juges de lignes, un fourni par chaque club (même s'ils n'appartiennent pas à ces clubs).

Les juges de lignes doivent être obligatoirement licenciés à la FFJBT.

Le club qui ne présente pas de juge de ligne est sanctionné par l'arbitre de 3 jeux de pénalité (l'équipe adverse débute la rencontre avec 3 jeux d'avance).

De même, le club recevant doit fournir un préposé à la marque, sinon l'équipe recevant est sanctionnée de 3 jeux de pénalité (l'équipe adverse débute la rencontre avec 3 jeux d'avance).

### Pour toutes les autres Catégories

Par un arbitre officiel ou bénévole, à condition que ce dernier soit licencié à la FFJBT.

En cas d'incident, tout membre du Comité Directeur présent à la rencontre, peut être amené à établir un rapport.

## ARTICLE 2.17 Remplaçants

L'autorisation est donnée aux remplaçants de se présenter après le début de la rencontre.

Leur licence doit être présentée à l'arbitre, avant le début de la partie, et ils doivent être inscrits sur la feuille de match avant le début de la rencontre.

Les remplacements peuvent s'effectuer, sur autorisation de l'arbitre, à tout moment de la partie, à condition que la balle soit arrêtée. Tout joueur peut entrer et sortir du terrain sans restriction.

## ARTICLE 2.18 Le batteur

Le batteur est le joueur d'une équipe, qui effectue la mise en jeu, à partir de la zone de batterie. Il peut reprendre une balle avec le battoir ou la mandoline.

Deux balles d'essai dites «à dame» peuvent être accordées au batteur sur sa demande à sa première mise en jeu au début du match.

Le batteur dispose de 15 secondes après le coup de sifflet de l'arbitre, pour mettre la balle en jeu. Un avertissement verbal d'abord, puis un 15 sanctionne la non observation de cette clause.

Une faute de pied à l'engagement est sanctionnée par un 15.

Le changement de batteur ne peut s'effectuer qu'à la fin d'un jeu complet, sauf en cas de blessure constatée par l'arbitre.

Le battoir est déclaré crevé dès qu'une peau est déchirée. Le batteur n'a plus le droit de s'en servir.



### **ARTICLE 2.19 Choix du camp et de la mise en jeu**

Le capitaine désigné par le sort, choisit sous l'autorité de l'arbitre, le camp et la mise en jeu ou pas.

Dans toutes les catégories, **le mode de mise en jeu peut changer en cours de partie**, à tout moment, et autant de fois que nécessaire sans balle d'essai.

### **ARTICLE 2.20 Particularités.**

En série Nationale 1, 2, 3 et Nationale 1 Féminine, le club recevant doit mettre 6 balles neuves à disposition de l'arbitre au début de la rencontre.

En série Nationale 1, sur les terrains en bitume, le club recevant doit mettre à disposition de l'arbitre, en début de match, 12 balles neuves.

A partir du 13<sup>ème</sup> jeu et à la demande d'un des deux capitaines ou à l'initiative de l'arbitre, les 6 balles sont remplacées par 6 balles neuves. Les balles en jeu doivent alors être retirées par l'arbitre.

Si le club recevant ne remet pas à l'arbitre, avant le début du match, le nombre de balles requis pour le déroulement de la partie, l'arbitre ne fait pas commencer la partie et l'équipe recevant a match perdu par pénalité.

Chaque batteur a 3 balles neuves lors de son premier engagement.

### **ARTICLE 2.21 Balles comptées bonnes :**

- toute balle jouée à la volée.
- même faute mais reprise ou arrêtée à la volée.
- renvoyée par l'intérieur du tambourin.
- renvoyée par l'avant bras qui tient le tambourin.
- jouée avec le tambourin tenu à deux mains.
- toute balle jouée après un rebond
- toute balle touchant les lignes extérieures.

### **ARTICLE 2.22 Balles gagnées**

- toute balle non reprise au premier bond ou à la volée par l'adversaire.
- toute balle sur laquelle l'équipe adverse commet une faute.
- toute balle qui rebondit dans le camp adverse et non reprise par l'adversaire, même si celle-ci revient dans le camp de départ (effet rétro).



### **ARTICLE 2.23 Balles perdues ou fautes :**

- Toute balle battue ou renvoyée qui sort des limites du terrain sans rebondir sur l'aire de jeu.
- Toute balle battue ou renvoyée qui touche ou ne franchit pas la basse.
- Balle touchée par une partie du corps autre que l'avant bras qui tient le tambourin.
- Touchée par deux joueurs de la même équipe à la suite l'un de l'autre.
- Si l'un des joueurs du camp qui joue franchit la basse par une quelconque partie de son corps ou son tambourin.
- Toute balle cachée volontairement par le cordier

### **ARTICLE 2.24 Balles à remettre en jeu**

- Toute balle déviée ou arrêtée dans sa trajectoire initiale par un corps étranger au jeu, personne ou animal ou autre obstacle situé uniquement à l'intérieur de l'aire de jeu.
- Toute balle qui se sépare en 2 parties distinctes.
- Toute balle non touchée à la mise en jeu.
- Sur décision de l'arbitre.
- Battoir déboîté ou manche cassé (une balle à dame est alors autorisée).

### **ARTICLE 2.25 Action de jeu :**

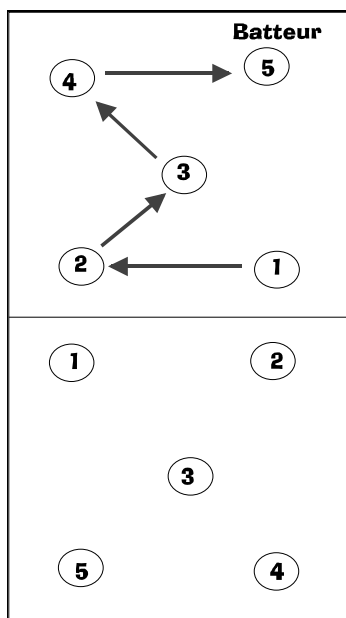
- Les balles crevées sont retirées par l'arbitre.
- Une balle neuve remise par l'arbitre doit être annoncée, tenue à bout de bras par le batteur sous peine de sanction d'un 15.
- Un joueur lâchant involontairement le battoir ou le tambourin n'est pas sanctionné, sauf si son instrument franchit la basse, dans ce cas son équipe perd le point
- Un joueur projetant son instrument, par dépit ou colère est sanctionné d'un 15, par l'arbitre puis d'un carton jaune voire exclusion si récidive.
- Un joueur projetant son tambourin dans le but de jouer la balle, perd le point.

### **ARTICLE 2.26 Echauffement**

Lors de l'échauffement d'avant match, les joueurs d'une même équipe, doivent tous se trouver dans le même camp. Les équipes changent ensuite de camp avant le début du match.

### ARTICLE 2.27 Règles particulières Poussins

- Les tambourins Ø 26 cm sont obligatoires.
- Les parties se déroulent avec 5 joueurs par équipe.
- Les joueurs changent de poste tous les jeux.
- Les remplacements se font au poste N° 2.
- Les équipes changent de camp tous les 5 jeux.
- Les parties se jouent avec des balles de tennis normales.
- chaque équipe engage 5 jeux consécutifs.
- Les joueurs sont autorisés à reprendre la balle après 2 bonds.
- En cas de difficulté à engager, 3 joueurs désignés avant le match, sont autorisés à engager 5 mètres à l'intérieur du terrain.
- L'usage du battoir ou de la mandoline est interdit dans cette catégorie.



### ARTICLE 2.28 Règles particulières Benjamins

- Les tambourins Ø 26 cm sont obligatoires.