

CHAPITRE 3

Règlement jeu en salle

Le règlement en salle édité par la FFJBT est applicable par les instances qui organisent des manifestations en salle. Ligue, Comité, Club.

ARTICLE 3.1 - Pratique de la discipline :

Toute personne souhaitant s'engager dans un championnat de balle au tambourin en salle doit être en possession d'une licence « salle », qui doit être établie en début de chaque saison hivernale, dans un club agréé par la FFJBT.

La saison commence le 1^{er} octobre de l'année N et se termine le 28 ou 29 février de l'année N+1.

Les autres personnes qui désirent ne participer qu'aux différents tournois, doivent être en possession d'une licence non compétition.

ARTICLE 3.2 - Les catégories :

Le demandeur est inscrit par le club dans une des catégories suivantes :

<i>Salle</i>	<i>Observations</i>
MIA Masculine A	
MIB Masculine B	
FIA Féminine A	
FIB Féminine B	
C Cadet	de 14 à 16 ans au cours de l'année civile
M Minime	de 12 à 13 ans au cours de l'année civile
B Benjamin	de 10 à 11 ans au cours de l'année civile
P Poussin	9 ans et moins au cours de l'année civile
V Vétéran	50 ans et plus au cours de l'année civile

ARTICLE 3.3 - Le terrain :

Les salles sont homologuées et classées par la commission Fédérale en fonction de leur qualité et de leurs équipements.

Dimensions de l'aire de jeu :

- **POUSSIN, MINIME**, Rectangle de trente quatre (34) mètres de long sur seize (16) mètres de large, avec une ligne médiane, sans zone neutre.
- **BENJAMIN**, Rectangle de quarante (40) mètres de long sur vingt (20) mètres de large, avec une ligne médiane, sans zone neutre.

- CADET, SENIOR, Rectangle de trente quatre (34) mètres de long sur seize (16) mètres de large avec une zone neutre centrale de deux (2) mètres de part et d'autre de la ligne médiane, communément appelée « basse ».
Les lignes délimitant cette zone neutre font partie intégrante de celle-ci.
La zone neutre sert uniquement pour le service.

Deux (2) aires de batterie se situent aux deux (2) extrémités de la surface de jeu, sur la largeur totale du terrain.

Une zone de sécurité latérale et au fond du terrain est de un mètre cinquante (1.50) est nécessaire à chaque longueur et extrémité de l'aire de jeu.

ARTICLE 3.4 - 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.

ARTICLE 3.5 - Le matériel

Le matériel utilisé (ci dessous) doit être homologué par la FFJBT.

Tambourin : Diamètre de 26 ou 28 cm, recouvert d'une toile synthétique sonore.

Balles : Basse pression, pour l'usage du tambourin en salle.

ARTICLE 3.6 - Compétitions :

- Championnat régional ou départemental : Participent *les équipes types*, déclarées à la FFJBT, inscrites dans les différentes séries. (trois (3) équipes minimum par série pour les séries qui participent au championnat de France)
- Championnat de France : Participent *les équipes types*, vainqueurs des différents championnats régionaux ou départementaux, de l'année en cours dans les séries suivantes

JEUNES	BENJAMIN
SENIOR MASCULIN	MI.A - MI.B
SENIOR FEMININE	FI.A - FI.B
- Coupe d'Europe : Participent *les équipes de club*, masculines et féminines, championnes de France de l'année précédente.

SENIOR MASCULIN	MI.A
SENIOR FEMININE	FI.A

ARTICLE 3.7 - Les joueurs :

L'équipe doit être composée au maximum :

De trois (3) joueurs et deux (2) remplaçants dans les séries.

- JEUNES CADET
- SENIOR MASCULIN MIA - MIB
- SENIOR FEMININE FIA - FIB

Le match doit obligatoirement commencer avec trois joueurs ou joueuses dont deux sont titulaires.

SINON : (sanction : match perdu par forfait).

En cas de blessure ou de sanction un match peut se terminer avec deux (2) joueurs ou joueuses dans l'une ou les deux équipes, à condition que les deux joueurs restants soient titulaires de l'équipe.

Chaque joueur ne devra appartenir qu'à une seule équipe, et ne pourra jouer dans une série inférieure à la sienne.

Une (1) seule féminine par équipe sera acceptée sur le terrain dans la catégorie senior masculine.

SINON : (sanction : match perdu par pénalité).

Le joueur ou la joueuse ne pourra disputer qu'une (1) seule rencontre par jour et seulement deux (2) par semaine (lundi au dimanche).

SINON : (sanction : match perdu par pénalité).

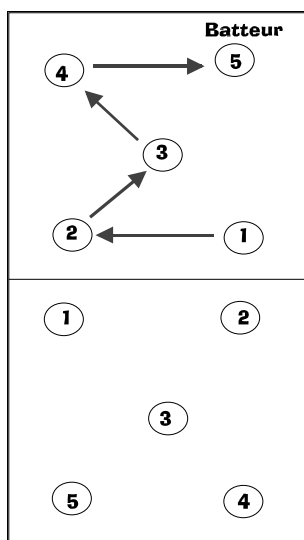
Et de cinq (5) joueurs et deux (2) remplaçants pour les séries :

- JEUNES
POUSSIN
BENJAMIN
MINIME

Les équipes jeunes peuvent être mixtes.

ARTICLE 3.8 - Règles particulières Poussin

- Les tambourins Ø 26 cm sont obligatoires.
- 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



ARTICLE 3.9 - Remplaçant :

L'autorisation est donnée au remplaçant de se présenter après le début de la rencontre.

Sa licence doit être impérativement présentée à l'arbitre avant le début de la partie et il doit être inscrit sur la feuille de match avant le début du match.

Les remplacements peuvent s'effectuer, sur autorisation de l'arbitre, à tout moment de la partie, à condition que la balle ne soit pas en jeu.

Tout joueur peut entrer et sortir du terrain sans restriction avec l'accord de l'arbitre.

ARTICLE 3.10 - Le batteur :

Le batteur est le joueur d'une équipe qui effectue la mise en jeu à partir de la zone de batterie. Seul le tambourin est accepté pour la mise en jeu.

Deux balles dites « d'essai ou à dame » peuvent être accordées au batteur sur sa demande à la première mise en jeu au début du match. (en cas de changement de batteur, pas de nouvelle balle d'essai)

Le batteur dispose de quinze secondes après le coup de sifflet de l'arbitre pour mettre la balle en jeu. La ou les non observations de cette clause sont sanctionnées.

(sanction un avertissement verbal d'abord, puis un 15)

Une faute de pied à l'engagement est sanctionnée.

(sanction un avertissement verbal d'abord, puis 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.

ARTICLE 3.11 - Horaires :

Le match débute 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, elle est sanctionnée.

(sanction : match perdu par forfait).

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

SINON (sanction : match perdu par forfait).

ARTICLE 3.12 - 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 5 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).

ARTICLE 3.13 - Echauffement :

Les joueurs d'une même équipe devront s'échauffer avant le match dans le même camp. Les équipes changeront ensuite de camp avant le début du match.

ARTICLE 3.14 - Déroulement des parties :

Les matches de championnat se déroulent, par série, sous forme de poules qualificatives par match aller-retour.

Les rencontres ont lieu dans la semaine du lundi au dimanche.

Les parties de championnat se déroulent en treize (13) jeux gagnants.

Les points sont comptés 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 (12-12) existe seulement pour les phases de qualification.

En phase finale c'est l'équipe qui marquera le premier le 13^{ème} jeu qui sera vainqueur.

Le décompte des points obtenus par les équipes permettant d'effectuer le classement est le suivant.

MATCH GAGNE	3 Points
MATCH NUL.....	2 Points
MATCH PERDU.....	1 Points
MATCH PERDU PAR PENALITE.....	0 Points
FORFAIT.....	-2 Points

Une équipe faisant trois (3) forfaits en championnat est déclarée forfait général. Le total des points est modifié pour toutes les équipes de sa poule ou de sa série.

En cas d'égalité au classement entre deux équipes, il sera tenu compte ;

- A - du forfait qui déclassé automatiquement une équipe
- B – du match perdu par pénalité
- C - du goal-average particulier
- D - du goal-average général
- E - du plus grand nombre de matches gagnés
- F - du plus grand nombre de jeux gagnés)

En cas d'égalité aux points entre plusieurs équipes, il sera tenu compte ;

- A - du forfait qui déclassé automatiquement une équipe
- B – du match perdu par pénalité
- C - du goal-average général
- D - du plus grand nombre de matches gagnés
- E - du plus grand nombre de jeux gagnés

ARTICLE 3.15 - Choix du camp et de la mise en jeu :

Sous l'autorité de l'arbitre, le capitaine, après tirage au sort, choisit le camp et la mise en jeu.

ARTICLE 3.16 - Changement de camp et mise en jeu :

Tous les trois (3) jeux, les équipes disposent d'une (1) minute maximum pour changement de camp, et la mise en jeu se fait alternativement par chaque équipe à chaque jeu.

ARTICLE 3.17 - Temps morts :

Chaque équipe peut, durant la partie demander deux (2) temps morts d'une minute trente (1.30) chacun.

ARTICLE 3.18 - 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 3.19 - 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 3.20 - 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 qui fait deux bonds sur le terrain
- Toute balle qui, à l'engagement uniquement, rebondit dans la zone neutre ou sur sa ligne.
- Toute balle qui touche un objet des structures de la salle durant sa trajectoire.

ARTICLE 3.21 - Balles à remettre en jeu :

- Toute balle déviée ou arrêtée dans sa trajectoire initiale par un corps étranger au jeu (personne ou animal) uniquement dans l'aire de jeu.
- Toute balle non touchée à la mise en jeu.
- Sur décision de l'arbitre (deux balles sur le terrain, personne étrangère au jeu, etc...).

ARTICLE 3.22 - Actions 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 SINON : (sanction : 15 de pénalité)
- Un joueur lâchant involontairement 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 tambourin, par dépit ou par colère,
Sanction : 15 de pénalité
En cas de récidive,
Sanction : 15 de pénalité +un carton jaune

La présence de l'entraîneur, des remplaçants, ou d'autres personnes est interdite derrière les limites de fond de l'aire de jeu.

Ces personnes doivent se tenir derrière les limites latérales de l'aire de jeu, sans gêner l'arbitre central et les juges de lignes.

ARTICLE 3.23 - Interruption d'une partie :

- Décision arbitrale
- Incidents de jeu
- Défaut de luminosité/éclairage
- Sécurité de l'arbitre non garantie
- Evènement imprévisible
- Envahissement du terrain
- Le fait qu'une équipe soit réduite à un (1) joueur (sanction : match perdu par pénalité).

ARTICLE 3.24 - Reprise de la partie :

- Partie interrompue momentanément (moins d'une heure).
Reprise sur le score acquis.

- Partie non reprise
Il devra être noté sur la feuille de match :
 - o Le motif de l'interruption
 - o Le nombre de jeux
 - o Le nombre de points
 - o Le nombre de temps morts pris par chaque équipe
 - o Le camp de chaque équipe
 - o L'équipe qui engage

La feuille de match devra être signée par les 2 capitaines et l'arbitre et envoyée à l'instance organisatrice de la compétition **au plus tard quarante huit heures (48 h) après le match.**

ARTICLE 3.25 - Arbitrage des rencontres :

Un arbitre officiel peut être désigné par l'organisateur de la compétition.

Dans les autres cas un arbitre bénévole est désigné par le club recevant. Il doit être en possession d'une licence FFJBT.

Les arbitres au nombre de trois sont désignés pour les finales du Championnat de France par la FFJBT.