

Règlement Sportif Jeu en salle

REGLEMENT SPORTIF EN SALLE

Le règlement en salle édité par la FFJBT est applicable par toutes les instances qui organisent des compétitions en salle de niveau Fédéral, Régional ou Départemental. (*)

* Des règles particulières pour les tournois organisés par les clubs, peuvent être appliquées après accord de la FFJBT, suite à la demande d'agrément. (Article 9-1, Règlement Intérieur)

ARTICLE 1 - Pratique de la discipline :

La saison commence le 1^{er} octobre de l'année N et se termine le 30 septembre de l'année N+1. Le joueur doit être en possession de la licence « compétition salle ». (Délai d'homologation de la licence 10 jours).

A - Le joueur souhaitant se réinscrire dans son club remplit une demande de licence, avant le début de la saison. (Article 16-2, Règlement Intérieur).

B - Le joueur ne pouvant plus pratiquer dans son club (cessation d'activité du club ou d'une série) peut s'inscrire dans un autre club agréé FFJBT. (Article 16-6, Règlement Intérieur).

C - Le joueur souhaitant changer de club doit demander un imprimé de démission à la FFJBT, et le renvoyer complété avant le 31 juillet. (Article 16-7, Règlement Intérieur).

D - Le nouveau joueur peut s'inscrire dans le club agréé FFJBT de son choix.

ARTICLE 2 - Les gymnases :

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

L'aire de jeu est un rectangle de (16) seize mètres de large sur (34) trente quatre mètres de long et de (7) sept mètres de haut (minimum recommandé).

L'aire de jeu est divisée en (2) deux parties égales, par une ligne médiane et mesure (16) seize mètres par (17) dix sept mètres.

Une zone centrale est délimitée par (2) deux lignes parallèles de part et d'autre de la ligne médiane du terrain ; elles sont distantes chacune de (2) deux mètres de cette ligne médiane, formant la zone neutre. Cette zone neutre est exclue de l'aire de jeu pour le service.

Les lignes délimitant cette zone neutre font partie intégrante de la zone neutre.

Toutes les lignes de l'aire de jeu ont une largeur de (5) cinq cm plus ou moins (1) un cm et doivent être de couleur distincte par rapport au revêtement du sol.

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

Une zone de sécurité d'une largeur de (1.50) un mètre cinquante entoure le terrain de part et d'autre des lignes latérales et de fond.

REGLEMENT SPORTIF EN SALLE**ARTICLE 3 - Tableau de Marque :**

Un tableau de marque, est obligatoire pendant une compétition et 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.

Son absence est sanctionnée.

Sanction match perdu par forfait pour le club recevant (-2 points)

ARTICLE 4 - Le matériel :

Le matériel utilisé doit être homologué par la Fédération Internationale de Balle au Tambourin.

A - Le Tambourin est composé d'un cercle de plastique d'un diamètre de 26 ou 28 cm, avec ou sans poignée, recouvert d'une toile synthétique semi sonore.

B - Les Balles utilisées sont de type basse pression, d'un diamètre de 68 mm et d'un poids de 38 à 40 g (Balles type Artengo 710 ou Giacomuzzi).

ARTICLE 5 - Les séries de joueurs :

JEUNES	POUSSIN
	BENJAMIN
	MINIME
	CADET
SENIOR	MASCULIN
	FEMININE
	VETERAN

A - Le joueur ne peut évoluer que dans le club où il détient une licence, et dans ce club, il ne peut évoluer que dans une seule équipe de sa série.

B - Le joueur inscrit dans une série peut néanmoins jouer (5) cinq rencontres dans une série supérieure à la sienne (Référence aux licences). A partir de la (6^{ème}) sixième rencontre le joueur ne pourra évoluer que dans l'équipe supérieure dans laquelle il a fait le plus de matches, et dans elle seule.

C - Le joueur ayant évolué l'année N dans une série, pourra évoluer l'année N+1 :

- Dans (1) une série de niveau équivalent.
- Dans (1) une série immédiatement inférieure, s'il n'y a pas de série niveau équivalent.
- Dans toutes les séries supérieures.

REGLEMENT SPORTIF EN SALLE**ARTICLE 6 - Les équipes :****► Règle pour les séries**

JEUNES

MINIME

CADET

SENIOR

MASCULIN

FEMININE

L'équipe jeune peut être mixtes.

L'équipe doit être composée au maximum de (6) six joueurs :

(3) trois joueurs et (3) trois joueurs remplaçants dans ces séries.

A - Le match doit obligatoirement commencer avec (3) trois joueurs dont (2) deux sont titulaires, sinon son équipe est sanctionnée.

Sanction : match perdu par forfait. (-2 points)

B - Un joueur ne peut pas évoluer dans une équipe d'une série inférieure à la sienne, sinon son équipe est sanctionnée.

Sanction : match perdu par pénalité. (0 point)

C - En cas de blessure ou de sanction un match, peut se terminer avec (2) deux joueurs dans l'une ou les (2) deux équipes.

D - Dans la catégorie senior masculine, (2) deux féminines seulement par équipe sont acceptées sur le terrain, sinon l'équipe est sanctionnée.

Sanction : match perdu par pénalité. (0 point)

E - Le joueur SENIOR ne pourra disputer (1) qu'une seule rencontre en (13) treize jeux par jour et seulement (2) deux par semaine (lundi au dimanche). Voir dérogation

Sanction : match perdu par pénalité. (0 point)

► Règle pour les séries

JEUNES

POUSSIN

BENJAMIN

L'équipe doit être composée au minimum de (5) cinq joueurs :

(5) cinq joueurs sur le terrain et un nombre de remplaçants illimité.

A - Le tambourin de 26 cm est obligatoire.

B - Les joueurs POUSSIN sont autorisés à reprendre la balle après 2 bonds.

C - Il n'y a pas de zone neutre lors de l'engagement dans ces deux séries.

DEROGATION concernant les séries : POUSSIN, BENJAMIN, MINIME et CADET.

Les joueurs et joueuses de ces catégories sont autorisés à jouer (2) deux matches le même jour mais seulement (2) deux rencontres dans la semaine (lundi au dimanche).

REGLEMENT SPORTIF EN SALLE**ARTICLE 7 - Remplaçant :**

Le ou les remplaçants, même s'ils ne sont pas présents physiquement sur le terrain, doivent être inscrits sur la feuille de match et leur licence doit être présentée impérativement à l'arbitre, avant le début du match.

Les remplacements doivent 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. (sauf le batteur, voir Article 9)

ARTICLE 8 - Le batteur :

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

Le batteur est le joueur d'une équipe qui effectue la mise en jeu derrière la ligne de fond sur toute la largeur du terrain.

Ensuite la mise en jeu se fait alternativement par chaque équipe à chaque jeu.

Seul le tambourin est accepté pour la mise en jeu.

(2) Deux balles d'essai dites « à dame » peuvent être accordées au batteur sur sa demande à la (1^{ère}) première mise en jeu au début du match. (En cas de changement de batteur, pas de nouvelle balle d'essai).

A - Le batteur dispose de (15) quinze secondes après le coup de sifflet de l'arbitre pour mettre la balle en jeu. La non observations de cette clause est sanctionnée.

Sanction un avertissement verbal d'abord, puis un 15

B - 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 (1) d'un jeu complet, sauf en cas de blessure constatée par l'arbitre. Dans ce cas, le batteur sortira du terrain et ne pourra reprendre la partie, seulement qu'après (3) trois jeux complets.

ARTICLE 9 - Horaires :

Les joueurs d'une équipe doivent se présenter, (15) quinze minutes avant le début de la rencontre afin de procéder à leur échauffement, et permettre à l'arbitre (officiel ou bénévole) de remplir la feuille de match.

Le match débute à l'heure fixée par le calendrier élaboré en début de saison par l'organisateur de la compétition. Si une équipe ne se présente pas à l'heure exacte indiquée sur le calendrier, elle est sanctionnée.

Sanction : match perdu par forfait. (-2 points)

Lorsque l'équipe se déplaçant vient d'un autre département, un délai de (30) trente minutes supplémentaires est autorisé pour l'équipe se déplaçant. Au delà l'équipe est sanctionnée

Sanction : match perdu par forfait (-2 points)

REGLEMENT SPORTIF EN SALLE**ARTICLE 10 - Tenues :**

A - Les joueurs d'une équipe doivent se présenter en tenue sportive uniforme.

B - Les numéros doivent être portés visiblement, soit sur les maillots, soit sur les shorts. Il est interdit que (2) deux joueurs d'une même équipe, portent le même numéro.

C - Le capitaine doit porter un brassard tout au long de la partie.

Si une des (3) trois conditions, n'est pas respectée,
Sanction de (3) trois jeux de pénalité par infraction.
Les (3) trois sanctions sont cumulables.

ARTICLE 11 - 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 de la rencontre.

ARTICLE 12 - Déroulement des parties :

Les rencontres ont lieu à la date fixée sur le calendrier

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

Tous les (3) trois jeux, les équipes disposent d'une (1.30) une minute trente pour changement de camp.

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 Point
FORFAIT.....	-.2 Points

Une équipe ayant (3) trois 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

REGLEMENT SPORTIF EN SALLE

- 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 **de** 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 13. - Temps morts :

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

ARTICLE 14 - Balles comptées bonnes :

- A - toute balle jouée à la volée.
- B - même faute mais reprise ou arrêtée à la volée.
- C - renvoyée par l'intérieur du tambourin même si cette dernière tourne à l'intérieur, à condition que ce ne soit pas de façon délibérée du joueur.
- D - renvoyée par l'avant-bras qui tient le tambourin.
- E - jouée avec le tambourin tenu à deux mains.
- F - toute balle jouée après un rebond.
- G - toute balle touchant les lignes extérieures.
- H - Quand plusieurs joueurs de la même équipe se bousculent, mais qu'un seul renvoi la balle.
- I - Quand la poignée du tambourin se détache ou se casse

ARTICLE 15 - Balles gagnées :

- A - toute balle non reprise au premier bond ou à la volée par l'adversaire.
- B - toute balle sur laquelle l'équipe adverse commet une faute.
- C - 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 16 - Balles perdues ou fautes :

- A - Toute balle battue ou renvoyée qui sort des limites du terrain sans rebondir sur l'aire de jeu.
- B.-. Toute balle battue ou renvoyée qui touche ou ne franchit pas la basse.
- C - Toute balle touchée par une partie du corps autre que l'avant-bras qui tient le tambourin
- D - Toute balle touchée par (2) deux joueurs de la même équipe à la suite l'un de l'autre.

REGLEMENT SPORTIF EN SALLE

- E.- Toute balle qui fait deux bords sur le terrain
- F - Toute balle qui, à l'engagement uniquement, rebondit dans la zone neutre ou sur sa ligne
- G - Toute balle frappée par un joueur et qui touche une quelconque structure fixe ou mobile de la salle durant sa trajectoire.
- H -Si l'un des joueurs du camp qui joue franchit la basse par une quelconque partie de son corps ou de son tambourin

ARTICLE 17 - Balles à remettre en jeu :

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

ARTICLE 18 - Actions de jeu :

- A - Une balle neuve remise par l'arbitre doit être annoncée, elle sera tenue à bout de bras par le batteur.
Sanction : (15) quinze de pénalité.
- B - 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.
- C - Un joueur projetant son tambourin, par dépit ou par colère est sanctionné,
Sanction : (15) quinze de pénalité.
- D - En cas de récidive,
Sanction : (15) quinze 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 et doivent porter une tenue différente de celle des joueurs.

Quand le cercle, la toile ou la poignée se casse, il n'y a pas d'arrêt de jeu.

Les tambourins de rechange doivent être à proximité de chaque équipe. Le joueur dont le tambourin est cassé peut l'échanger sans que le jeu soit arrêté et sans qu'aucune personne ne pénètre sur le terrain.

ARTICLE 19 - Interruption d'une partie :

- A - Le fait qu'une équipe soit réduite à (1) un joueur titulaire.
- B - Décision arbitrale
- C - Incidents de jeu
- D - Défaut de luminosité/éclairage
- E - Sécurité de l'arbitre non garantie
- F - Envahissement du terrain
- G - Evènement imprévisible

Sanction : match perdu par pénalité. (0 point)

ARTICLE 20 - Reprise de la partie :

- A - Partie interrompue momentanément (moins (1) d'une heure).
Reprise sur le score acquis.

- B - Partie non reprise

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 morts pris par chaque équipe
- Le camp de chaque équipe
- L'équipe qui engage

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

ARTICLE 21 - Arbitrage :

Un arbitre officiel peut être désigné par l'organisateur pour les championnats régionaux et départementaux. Si ce n'est pas le cas, le club recevant sera chargé de l'arbitrage. L'arbitre désigné devra être en possession d'une licence fédérale (arbitre, compétition, ou dirigeant)

Pour les finales organisées par la FFJBT (3) trois arbitres, (1) un arbitre central et (2) deux juges de ligne) sont désignés par la Commission arbitrale de la FFJBT.

La feuille de match devra être signée par les (2) deux capitaines et l'arbitre. Elle sera envoyée à l'instance organisatrice de la compétition au plus tard (48) quarante huit heures après le match. Le résultat de la rencontre sera communiqué par mail ou par téléphone à cette même instance dès le match terminé.

ARTICLE 22 - Compétitions :**A - Championnats départementaux :**

Ils sont organisés par les Comites Départementaux, et doivent être déclarés à la FFJBT, avant le 1^{er} novembre de l'année N.

Ces compétitions sont organisées par matches Aller Retour ou sous forme de plateau au grès des CD organisateurs et seront terminés impérativement le 2^{ème} week-end complet de février de l'année N +1.

Chaque série doit être composée d'un minimum de (3) trois équipes pour que les résultats soient homologués par la FFJBT.

Le championnat est formé de (2) deux groupes qui peuvent être composés (1) d'une ou plusieurs poules.

-1 - Groupe PRE NATIONALE.

Séries	BENJAMIN
	MASCULIN
	FEMININE

Les vainqueurs de chaque série, de chaque CD ou Ligues seront Champions Départementaux ou Régionaux 1^{ère} série (en fonction de l'instance organisatrice) et seront sélectionnés pour la finale du Championnat de France.

-2 - Groupe DEPARTEMENTAL..

Séries	POUSSIN.
	BENJAMIN
	MIMIME
	CADET
	MASCULIN
	FEMININE

Les vainqueurs de chaque série, de chaque CD seront Champions départementaux 2^{ème} série et pourront être sélectionnés pour la finale d'un Championnat régional ou interrégional.

Dans les compétitions départementales seuls les joueurs des équipes types, pourront évoluer, en respectant les séries des licences.

B - Championnat de France :

Il est organisé par la FFJBT dans toutes les séries PRE NATIONALE, dans le cas où (2) deux équipes au moins de CD différents sont en compétition.

Si l'équipe vainqueur d'une série, d'un CD, ne peut ou ne veut participer, la place sera attribuée au finaliste de cette série.

Les finales seront organisées sous forme de tournoi en (1) une ou plusieurs poules sur (1) une ou plusieurs journées dans des lieux choisis par la FFJBT et ce au plus tard le 1^{er} week end de mars de l'année N +1

Afin d'équilibrer les poules elles seront formées des têtes de séries du classement du Championnat de France de l'année N - 1 (vainqueur, finaliste)

C - Championnats Régionaux ou interrégionaux :

Afin de donner une finalité aux championnats départementaux, (1) une ou plusieurs régions peuvent organiser une compétition dans (1) une ou plusieurs séries, sous la forme du Championnat de France

D - Coupe d'Europe des clubs champions :

Elle est organisée par un pays différent chaque année. Les clubs participant à cette compétition sont les vainqueurs des groupes « PRE NATIONALE » des séries MASCULINE et FEMININE de l'année précédente,

Si l'équipe vainqueur d'une série, ne peut ou ne veut participer, la place sera attribuée au finaliste de cette série.

Dans les compétitions Régionales, Championnat de France, et Coupe d'Europe, le club pourra engager n'importe quel joueur licencié de ce club.