

**Règlement pour les parties en manches, expérimental Saison 2013-2014.**

## **2 Règlements Généraux FFPB**

### **225.205.2 Classement des équipes**

#### **Pour les parties en nombre de points :**

**A** - Pour le classement des équipes, on procède comme suit :

victoire = deux points ;

défaite = un point ;

forfait = zéro point. (réf. Article 224.3 : blessure d'un joueur).

**B** - Calcul du goal-average

Le goal-average global sera calculé en faisant, pour chaque équipe, la différence entre la somme des points marqués au cours des rencontres et la somme des points encaissés. Le goal-average moyen sera calculé en divisant le goal-average global calculé ci-dessus par le nombre de parties jouées par chaque équipe du groupe.

**C** - Classement des équipes d'un même groupe

Les équipes d'un même groupe seront classées à partir des points de parties calculés ci-dessus, l'équipe ayant le plus fort total étant classée première.

En cas d'ex æquo, elles seront départagées par leur goal-average, l'équipe ayant le plus fort goal-average étant classée première.

S'il y a toujours égalité, l'équipe ayant battu l'autre sera la mieux classée.

**D** - Classement inter groupes dans des championnats comportant plusieurs groupes.

Que les groupes comportent le même nombre d'équipes ou pas, le classement des diverses équipes classées au même rang sera effectué :

a) au nombre de points parties moyen

b) au goal-average moyen

c) en cas d'égalité complète, par tirage au sort.

#### **Pour les Parties en Manches**

**A)** Pour le classement des équipes on procède comme suit :

Victoire en 2 ou 3 manches : 3 points

Défaite en 2 ou 3 manches : 1 point

Forfait : 0 point

Le classement des équipes se fait de la manière suivante :

**B) Classement à l'intérieur d'un groupe :**

Les équipes d'un même groupe seront classées suivant :

1. La meilleure moyenne des points de parties calculés ci-dessus

(nb de points total/ nb de parties jouées)

2. La meilleure moyenne entre la différence du nombre de manches gagnées et perdues et le nombre de parties jouées.

((nb de manches gagnées – nb de manches perdues) / nb de parties jouées)

3. La meilleure moyenne entre la différence du total des points marqués et du total des points encaissés dans toutes les manches et le nombre de parties jouées

((nb total de points marqués - nb total de points encaissés) / nb de parties jouées)

4. En cas d'égalité entre 2 équipes, celle qui aura vaincu l'autre sera classée avant

5. En cas d'égalité entre plusieurs équipes, suivant la meilleure moyenne du nombre de point de parties dans les rencontres entre ces équipes, celle qui aura vaincu les autres sera classée avant.

6. S'il y a toujours égalité par tirage au sort.

### **C) Classement inter groupes dans des championnats comportant plusieurs groupes.**

Que les groupes comportent le même nombre d'équipes ou pas, les équipes seront traitées par rang suivant celui obtenu à l'intérieur des groupes.

Le classement des diverses équipes classées au même rang sera effectué suivant :

- 1) La meilleure moyenne du nombre de points parties obtenus  
(nb de points total/ nb de parties jouées)
  - 2) La meilleure moyenne entre la différence du nombre de manches gagnées et perdues et le nombre de parties jouées.  
(nb de manches gagnées – nb de manches perdues) / nb de parties jouées)
  - 3) La meilleure moyenne entre la différence du total des points marqués et du total des points encaissés dans toutes les manches et le nombre de parties jouées  
(nb total de points marqués - nb total de points encaissés) / nb de parties jouées)
- En cas d'égalité entre plusieurs équipes : par tirage au sort.

## **4 Règlement sportif FFPB**

### **410.0 Le but**

a) Le droit d'engager le point ou le premier but pour les jeux de blaid, le droit de choisir le camp pour les jeux directs, est tiré au sort par le Délégué, sur le terrain de jeu, en présence d'un joueur de chaque camp.

En l'absence du délégué ou sur son ordre, le juge ou le juge-arbitre procède au tirage au sort.

Le douro est ramassé par un joueur de l'équipe qui a gagné le tirage au sort

b) Avant de faire bondir la pelote pour buter, le buteur doit avertir le camp adverse.

Il le fait ordinairement en disant "jo" ou bien en faisant un geste d'invitation - à quoi l'un des joueurs adverse répond ou fait un signe d'acquiescement.

Le point peut être engagé.

c) Le point est à refaire si le buteur met la pelote en jeu sans l'accord de l'adversaire.

d) Si le buteur a mis la pelote en jeu sans se rendre compte que son coéquipier ou l'un de ses coéquipiers n'était pas en place, son camp ne saurait porter réclamation s'il perd le point pour cette raison.

La même règle vaut pour le camp dont l'un des joueurs a acquiescé au but.

Les joueurs d'un même camp sont donc solidaires.

e) Le but pourra être engagé indistinctement, soit par le joueur avant, soit par le joueur arrière ; la première tentative de but exécutée, s'il y a lieu d'arrêter le jeu, pour cause de force majeure, ou parce que le but est à refaire, il est obligatoire que ce soit le même joueur qui a engagé le point qui recommence celui-ci.

f) Le buteur a le droit de prendre la pelote de son choix mais uniquement parmi celles retenues en début de partie.

Dans le cas où toutes les pelotes retenues seraient égarées ou deviendraient inutilisables, un accord entre joueurs et délégué (ou, à défaut, le juge ou le juge-arbitre) sera nécessaire pour le choix de nouvelles pelotes à mettre en jeu.

g) Le buteur doit aviser l'adversaire de tout changement de pelote qu'il opère (sauf après une demi-faute). L'adversaire a le droit d'examiner et d'essayer la pelote mais uniquement en la faisant rebondir au sol.

h) Il est formellement interdit de mouiller la pelote avant de buter.

i) Le but peut être repris "de volée" même en dehors de la zone où la pelote doit rebondir, sauf pour le rebot où le but doit être repris après le rebond.

j) Entre le bond et l'engagement, la pelote ne doit jamais toucher aucun mur ni aucun élément extérieur.

### **Pour les parties en manches :**

- le camp n'ayant pas obtenu le droit d'engager le point à la 1ère manche, engagera obligatoirement le point lors de la 2ème manche
- si à l'issue des 2 manches initiales les 2 camps sont à égalité, le droit d'engager pour la 3ème manche sera tiré au sort

### **443.0 Définition nombre de points ou de manches**

#### **A) Parties en nombre de points**

Les parties se jouent suivant un nombre de points précisé par catégorie et spécialité sur le tableau Points + Limites de but des Règlements divers, sans prolongation.

#### **B) Parties en manches**

Les parties se jouent en 2 manches gagnantes

Le nombre de points dans les manches est précisé par catégorie et spécialité sur le tableau Points + Limites de but des Règlements divers, sans prolongation.

### **443.51 Mode de reprise d'une partie interrompue**

Lorsqu'une partie officielle est commencée et doit être interrompue en raison d'un cas de force majeure :

- Si au moment de l'arrêt, une équipe a atteint un quota de points ou de manches fixé ci-après, la partie reprendra avec les points ou manche acquis pour chaque équipe.

#### **A) Pour les parties se jouant en nombre de points ou en jeux**

- 18 --> quota de 12
- 22 --> quota de 15
- 30 --> quota de 20
- 35 --> quota de 25
- 40 --> quota de 30
- 45 --> quota de 30
- 50 --> quota de 35.
- 13 jeux → quota de 9 jeux.

- Si le quota est atteint et que l'équipe qui a l'avantage subit une modification, cette équipe perd son avantage et la partie reprend avec le nombre de points de l'équipe qui était menée (sauf s'il y a eu blessure causée par l'adversaire, auquel cas l'équipe qui menait conserve l'avantage)

- Si, au moment de l'arrêt, ce quota n'était pas atteint et que l'une des équipes marquait un avantage, les points constituant celui-ci restent acquis pour la partie nouvelle à condition que l'équipe marquant l'avantage ne subisse aucune modification. La partie sera rejouée avec la différence de points (points d'avantage pour une équipe, 0 pour l'autre).

- Si le quota n'est pas atteint et que l'équipe marquant l'avantage subit une modification, la nouvelle partie recommence à 0 – 0.

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

## **B) Pour les parties se jouant en manches**

- le quota exigé est de 1 manche terminée (dans tous les cas, toute manche non terminée n'est pas prise en compte).
- Si le quota est atteint et que l'équipe qui a l'avantage subit une modification, cette équipe perd son avantage et la partie reprend avec le nombre de manche égal à zéro pour les 2 équipes (sauf s'il y a eu blessure causée par l'adversaire, auquel cas l'équipe qui menait conserve l'avantage)
- Si, au moment de l'arrêt, ce quota n'était pas atteint, la partie sera rejouée et recommence avec le nombre de manche égal à zéro pour les 2 équipes.

Cette règle ne s'applique pas pour les Finales amateurs qui seront rejouées depuis le début.

### **443.7 Arrêts de jeu temporaires**

Seul le joueur ou l'équipe qui a le but peut, avec l'accord du juge-arbitre principal, arrêter le déroulement de la partie pour un léger repos sur le terrain de jeu temps d'arrêt qui ne devra pas dépasser une minute. Tout abus de cette règle doit motiver l'intervention du juge-arbitre principal et au besoin du délégué sportif pour faire reprendre le jeu, sous peine de retrait d'un point à la marque.

Dès lors qu'un joueur ou une équipe a demandé et obtenu un arrêt de jeu, le joueur ou l'équipe adverse peut en profiter et utiliser à plein le temps complet d'arrêt.

Pendant un repos aucun joueur ne peut quitter le terrain de jeu.

S'il le considère comme opportun et nécessaire, le juge-arbitre principal pourra accorder un arrêt à titre exceptionnel : dans ce cas, il ne sera pas décompté et le juge-arbitre principal pourra autoriser le joueur à abandonner l'aire de jeu à condition que celui-ci soit toujours accompagné par un juge-arbitre ou le délégué.

## **A) Parties en nombre de points**

Cinq arrêts par équipe seulement sont autorisés.

Dans des cas exceptionnels (température caniculaire par exemple) à la demande du joueur ou de l'équipe ayant le but, à condition que chaque équipe ait utilisé ses cinq arrêts, le juge-arbitre principal peut accorder un arrêt supplémentaire par équipe qui peut être reconduit si chaque équipe a utilisé celui-ci.

## **B) Parties en manches**

Un arrêt par équipe seulement est autorisé par manche (une minute maximum).

Le temps d'arrêt obligatoire entre deux manches est de 2 minutes.