

REGLEMENT DU JEU DE BALLE PELOTE

EXPOSE INTRODUCTIF

Pour obtenir un jeu, une équipe doit remporter quatre "quinze", suivant le décompte ci-après : 15 - 30 - 40 - jeu.

Handicap (Coupe de Belgique, tournois, etc.)

Lorsque deux équipes n'appartenant pas à la même division se rencontrent :

- s'il y a une division d'écart entre les 2 équipes, l'équipe de la division la plus haute débutera chaque jeu avec un quinze de retard (quinze barré) ;
- s'il y a plus d'une division d'écart entre les 2 équipes, l'équipe de la division la plus basse débutera chaque jeu avec un quinze d'avance.

Les équipes changent de camp quand deux chasses ont été posées; toutefois, lorsqu'au cours d'un jeu le score indique 40 pour l'une des équipes, le changement de camp s'effectue après la pose d'une seule chasse.

Lors des rencontres disputées en plus de 9 jeux gagnants, il y a lieu de prévoir un temps de repos. Celui-ci se situera dès que l'une des équipes aura atteint au moins la moitié du nombre de jeux nécessaires pour remporter la victoire.

Avant le début de chaque rencontre, le sort, joué à pile ou face, désigne le choix du camp.

I. BALLE EN JEU - BALLE POUVANT ETRE DISPUTEE

A. Balle en jeu

- a) La phase commence à la livrée, dès que le livreur, après le signal de l'arbitre, entre ou se trouve dans le tamis. A ce moment précis, la balle est "en jeu".
- b) Une balle cesse d'être "en jeu" si elle est déclarée mauvaise, courte, outre, sanctionnée d'un quinze punitif ou si elle touche ou dépasse une ligne latérale ou est arrêtée, c'est-à-dire quand elle atteint l'endroit qui sera pris en considération pour la pose ou le gain d'une chasse. De même, une balle qui ne peut plus être "disputée" cesse d'être "en jeu" dès que le sort de la chasse disputée est fixé.
- c) La balle bonne, qui ne peut plus être disputée, suit néanmoins son cours pour déterminer l'emplacement ou le gain d'une chasse jusqu'au moment où elle touche ou dépasse une ligne latérale ou est arrêtée. Pendant ce laps de temps, elle est toujours "en jeu".

B. Balle pouvant être disputée

- a) Une balle peut être "disputée" valablement lorsqu'un joueur peut la "rechasser" ou la "contre rechasser".
- b) Une balle ne peut être "disputée" valablement qu'à la volée ou au premier bond; dès qu'elle touche le sol pour entamer son deuxième bond, elle ne peut plus être disputée.
- c) Si une balle est frappée entre la volée et le premier bond, elle peut encore être "rechassée", donc disputée, même si la main a touché le sol. Si la balle est frappée entre le premier et le deuxième bond, elle ne peut plus être "disputée" si la main ou un des doigts de la main touche le sol avant d'avoir frappé la balle.

II. LA LIVREE

- a) La livrée doit se pratiquer à main basse et à main nue.
- b) L'arbitre donnera le signal de chaque livrée après s'être assuré que tous les joueurs sont en place.
- c) Le livreur doit évoluer dans le tamis et progresser, dans un mouvement continu, vers la ligne extrême du tamis. S'il prend son élan en dehors du ballodrome, il doit pénétrer dans le tamis par la ligne des outres. Une fois qu'il se trouve dans le tamis, le livreur doit de toute façon lâcher la balle pour lui donner l'impulsion définitive pour la livrée. Au moment où il frappe la balle, aucun pied du livreur ne peut toucher ou dépasser la limite extrême du tamis. Lors de l'élan précédant la livrée, le livreur ne peut toucher ou franchir les limites latérales délimitant la surface du tamis. L'impulsion définitive doit être donnée par la main qui a lancé la balle.
- d) Chaque joueur a une place bien déterminée dans le tour de rôle des livreurs. Cette place ne peut être modifiée au cours de la rencontre.

III. BALLE MAUVAISES

Sont considérées comme mauvaises :

- a) toute balle touchant le sol, de volée, en dehors du jeu, sauf si elle est "outre" (voir V.);
- b) toute balle qui, bien que tombant dans le jeu, a touché au préalable, de volée, un objet fixe quelconque situé hors du jeu (sauf dispositions contraires prévues par le règlement local);
- c) toute balle touchant de volée une ligne latérale ou une perche.

IV. BALLE COURTES

Est courte, toute balle qui, à la livrée, touche de volée la ligne des "courtes" ou touche le sol, de volée, en deçà de cette ligne.

V. BALLE OUTRES

Une balle est outre :

- a) si elle est livrée, rechassée ou contre-rechassée de volée, au-delà de la ligne des outres ou l'ayant atteinte;
- b) si elle atteint une perche ou une ligne des outres en dehors de la volée (durant le premier bond ou à la roulette) mais sans avoir décordé.

VI. DELIMITATIONS DU BALLODROME

Les lignes des "outres" sont considérées comme fermant le jeu; elles ne peuvent être franchies ou atteintes par un joueur, lorsqu'une balle peut encore être disputée.

VII. BALLE DECORDANTES

Une balle ne peut être considérée comme décordante qu'après avoir d'abord touché le sol dans le jeu et ensuite touché ou dépassé une des deux lignes latérales du jeu, soit à la roulette, soit au premier bond qui n'a pu être disputé. Une balle ne décorde jamais dans la volée. Une balle passant du petit jeu dans le grand jeu et inversement, du premier bond, n'est pas considérée comme décordante.

VIII. QUINZE PUNITIFS

Les quinze punitifs se comptent ou s'appliquent dans les cas suivants :

1. contre le livreur qui touche ou dépasse la limite extrême du tamis;
2. contre le livreur qui pénètre dans le tamis d'une façon non réglementaire ou qui rétrograde dans le tamis;
3. contre le livreur qui touche ou dépasse les lignes latérales du tamis;
4. contre le livreur, se trouvant dans le tamis, qui perd ou lâche la balle sans avoir donné à celle-ci l'impulsion définitive;
5. contre le joueur qui livre sans avoir attendu le signal de l'arbitre et contre tout joueur qui ne livre pas à main basse et à main nue;
6. contre le joueur qui aura touché une balle qui peut encore être disputée, après qu'un de ses partenaires l'ait touchée en dernier lieu;
7. contre le joueur qui, ayant touché une balle qui peut encore être disputée, la touchera à nouveau avant le deuxième bond. Ainsi, sera sanctionné d'un quinze punitif, le joueur qui, présentant les deux mains ne se touchant pas, reçoit une balle, qui peut encore être disputée, simultanément ou successivement sur les deux mains. Par contre, il n'y a pas de quinze punitif quand un joueur arrête ou renvoie une balle des deux mains, celles-ci se touchant;
8. contre le joueur qui est touché par une balle, qui peut encore être disputée, ailleurs que sur les mains ou sur les avant-bras nus jusqu'au coude. Cependant, ne donne pas lieu à quinze, une balle qui peut encore être disputée et qui touche un pansement, une bande ou un serre poignet sur l'avant-bras nu d'un joueur;
9. contre le joueur qui aura laissé traîner des objets (lunettes, gant, casquette, etc ...) dans le jeu, si l'un de ces objets est touché par une balle, que ce soit de volée, au premier bond ou même à la roulette;
10. contre le joueur (sauf le livreur) qui se trouvera hors de l'aire de jeu ou qui touchera une des lignes délimitant celle-ci, après le coup de sifflet de l'arbitre autorisant la mise en jeu;
11. contre tout joueur qui se trouvera dans le camp opposé à celui occupé par son équipe ou qui touchera la ligne des courtes après la mise en jeu par l'arbitre et avant que la balle ne soit en jeu, à moins qu'il ne s'agisse de joueurs de l'équipe à la livrée disputant une chasse dans le petit jeu ou sur la ligne des courtes;
12. contre tout joueur qui, défensivement ou offensivement, touchera ou dépassera, à terre, une des lignes des outres ou leur prolongement ou qui touchera la perche tant que la balle peut encore être disputée et ceci quelle que soit la partie du corps concernée (pieds, mains...);
13. contre tout joueur qui aura gêné un adversaire;
14. contre le joueur qui aura tenu la balle en main alors qu'elle était encore à disputer;
15. contre le joueur ou l'équipe qui n'obtempère pas immédiatement au coup de sifflet de l'arbitre annonçant la reprise normale du jeu;
16. contre le joueur ou l'équipe qui ralentira volontairement le déroulement de la rencontre;

17. contre le joueur qui, après avoir quitté le jeu temporairement avec l'autorisation de l'arbitre, reprend sa place sans l'avertir;
18. contre le joueur qui, pour s'élever au cours d'une phase de jeu, prend appui sur un autre joueur de façon à ce que ses pieds ne touchent plus le sol;
19. contre le joueur qui va récupérer la balle en dehors de l'espace réservé aux spectateurs;
20. contre le joueur qui change de gant au cours d'un jeu (sauf dans les cas à préciser annuellement par le C.A. de la NK-FNJP et après l'accord de l'arbitre) ;
21. dans les cas dont question aux rubriques III et IV du présent Titre (balles mauvaises - balles courtes) ;
22. contre le joueur autre que le livreur se trouvant dans le tamis au moment où le livreur y pénètre ;
23. contre le joueur frappant la balle du pied avant ou entre le premier et le deuxième bond ;
24. contre le joueur ne renvoyant pas la balle à la roulette après la fin d'une phase de jeu, sauf si le jeu est déjà attribué ; dans ce cas l'amende à appliquer sera doublée.

REMARQUES

- 1°) Si une balle tombe mauvaise ou courte ou si un adversaire a commis une infraction donnant lieu à un quinze punitif, le joueur peut toujours arrêter ou renvoyer la balle au premier bond car il n'a pas à préjuger de la décision de l'arbitre.
- 2°) Au cas où l'application d'un quinze punitif hors phase de jeu a pour conséquence qu'une chasse déjà posée ne pourrait plus être disputée pendant le jeu en cours, la première chasse encore à disputer est alors annulée d'office.
- 3°) Lorsqu'un joueur « perd » son gant lors d'une phase de jeu, il n'est pas attribué de quinze punitif.

IX. AUTRES PUNITIONS

1. Le joueur, substituant une balle quelconque à celle qui lui a été fournie par l'arbitre, perd le jeu en cours; mention en sera faite au rapport d'arbitrage. Si la nouvelle balle employée n'est pas autorisée par le règlement d'ordre intérieur, elle sera saisie par l'arbitre et envoyée au comité compétent. Ce dernier cas fera l'objet d'un rapport complémentaire.
2. Le joueur qui livre en dehors de son tour de livrée perd le jeu en cours; ce sera au moment de la constatation de l'infraction par l'arbitre que la sanction sera appliquée. La lutte se poursuivra sans changement de camp.
3. Le fait d'écraser ou de frotter la balle du pied ou de la main sur une surface quelconque sera sanctionné d'une amende.
4. Un joueur frappant la balle du pied se verra attribuer une carte jaune.

X. BALLE CONTRARIEES DANS LEUR TRAJET NORMAL

- A. L'obstacle est mobile mais à terre (arbitre, personne ne participant pas au jeu, animal, véhicule).
 - 1°) Il est complètement dans le jeu : la phase de jeu en cours est annulée (balle à remettre) sauf dans le cas particulier des "outres" (voir 3° ci-après) et si l'intervention n'a pas influencé le cours du jeu (exemple : balle à la roulette arrêtée alors que le sort de la chasse disputée est déjà fixé).

- 2°) Il touche une ligne latérale :
- a) si la touche a lieu de volée, la balle est mauvaise;
 - b) si la touche a lieu au premier bond ou à la roulette, la balle étant bonne, elle est considérée comme décordante ou arrêtée au point de la touche.
- 3°) Il touche la ligne des outres : la balle est outre. Même si, dans ce cas, l'obstacle est dans le jeu, la balle est outre pour autant qu'aucun joueur ne soit encore en mesure d'arrêter la balle.
- 4°) Il est complètement en dehors du jeu : la balle est mauvaise si la touche a lieu de volée.
- B. L'obstacle est mobile mais surplombe le jeu (oiseau, cerf-volant, ballonnet, etc) : la balle est à remettre.
- C. L'obstacle est fixe, empiétant sur le jeu (mur, pignon, corniche, etc..), surplombant le jeu (fils, câbles) ou même totalement hors du jeu mais pouvant être touché dans sa trajectoire par une balle qui serait bonne (arbre, poteau) : ces cas doivent figurer au règlement local.
- A défaut, pour les touches ayant lieu de volée, la balle est mauvaise pour les obstacles empiétant dans le jeu ou se trouvant hors du jeu; elle suit son cours pour les obstacles surplombant complètement le jeu.
- Pour les touches ayant lieu au premier bond ou à la roulette, la balle est considérée comme arrêtée à l'obstacle empiétant sur le jeu.
- D. Une balle entrant dans une ouverture : elle sera considérée comme arrêtée à l'entrée de cette ouverture.
- E. Une balle qui touche un obstacle implanté dans le jeu, sera considérée comme arrêtée au point de contact avec l'obstacle (sauf dispositions contraires reprises au règlement local).
- F. Dans le cas où un joueur prolongera le cours normal de la trajectoire de la balle, l'arbitre marquera la chasse à l'endroit où le joueur a touché la balle, pour autant que cette action soit en faveur de l'équipe adverse.

XI. BALLE A REMETTRE

Outre les cas ci-dessus prévus sous le point X, sont également à remettre, les balles qui n'ont pu être disputées normalement par le fait que le joueur qui intervenait ou s'apprêtait à intervenir a été gêné ou empêché par la présence inopinée d'un obstacle mobile, ou encore par un coup de sifflet erroné de l'arbitre.

XII. BALLE TOUCHÉES SUCCESSIVEMENT PAR DES JOUEURS D'UNE MEME EQUIPE OU CONSECUTIVEMENT PAR UN MEME JOUEUR SANS QU'IL Y AIT QUINZE PUNITIF

Lorsqu'une balle est touchée successivement par des joueurs d'une même équipe, ou est touchée consécutivement par un même joueur, elle est considérée comme arrêtée ou décordante à l'endroit le plus avantageux pour l'équipe adverse; ce sera donc soit le point de la touche, soit le point où la balle a terminé son cours, soit le point où la balle a décordé, selon la situation qui est la plus avantageuse pour l'équipe adverse.

XIII. LES CHASSES

1. Marquage des chasses

Les chasses sont marquées à l'endroit où la balle a été arrêtée ou au point où elle a décordé.

Si la balle, venant directement d'un joueur, touche un joueur de l'équipe adverse, sans qu'il y ait quinze punitif, et poursuit son cours au profit du joueur qui a joué la balle, la chasse est marquée à l'endroit où,

après la touche, elle aura été arrêtée ou aura décordé. Si la touche a pour effet de faire rétrograder la balle, la chasse sera marquée au point de touche.

La marque de la chasse consiste en un point qui se situe au milieu du trait tracé par l'arbitre parallèlement à la ligne des courtes. Ce trait sera barré transversalement par le marqueur dès que la chasse aura été disputée et au moment où il enlève le rappel de chasse. Sur les ballodromes dont le revêtement n'est pas « en dur », une plaquette métallique sera placée parallèlement à la ligne des courtes. Le mesurage se fera en fonction du milieu de la plquette.

La chasse est signalée à l'attention par un rappel de chasse placé en dehors du jeu et à la hauteur de la chasse. Il porte le numéro 1 pour la première chasse (ou une chasse unique) et le numéro 2 pour la deuxième chasse. L'arbitre vérifiera si le rappel a été placé à la hauteur de la chasse et, si nécessaire, rectifiera la position du rappel.

2. Gain de chasse

Pour gagner une chasse, il faut envoyer la balle définitivement au-delà de celle-ci, que ce soit en livrant, rechassant ou contre-rechassant. Cela implique que la chasse est un point. C'est donc au-delà de ce point que doit parvenir la balle livrée, rechassée ou contre-rechassée pour gagner la chasse.

En cas d'égalité parfaite, c'est-à-dire quand la chasse et le point d'arrêt de la balle ou le point où elle a décordé se trouvent sur la même ligne, c'est l'équipe qui a joué la balle en dernier lieu qui perd la chasse.

3. Mesurage d'une chasse

Dès qu'un doute peut exister sur le gain d'une chasse, l'arbitre indiquera immédiatement par un trait l'endroit où la balle a été arrêtée ou a décordé, et ce avant de prendre une décision.

Si le doute subsiste, l'arbitre, aidé des capitaines d'équipe, procédera à un mesurage pour la chasse. Celui-ci se fait au moyen de la corde prévue dans les accessoires.

Si l'endroit de la chasse et/ou celui de l'arrêt de la balle se trouvent à l'intérieur du jeu, l'arbitre indiquera le milieu de chaque trait avant de procéder au mesurage, ce milieu étant le point de repère pour le mesurage.

Pour mesurer la chasse, il convient d'établir une droite parallèle à la ligne des courtes, passant le plus près possible de la chasse ou du point d'arrêt de la balle, décisive pour l'attribution de la chasse. A cet effet on porte, en partant de la ligne des courtes, des longueurs égales le long des deux lignes latérales du jeu. L'arbitre indiquera ces longueurs par un trait. Par ces deux traits, il tendra la corde au travers du terrain et jugera alors de l'attribution de la chasse.

Au cas où, dans le grand jeu, le mesurage le long d'une ligne latérale n'est pas possible ou si le trapèze est visiblement irrégulier, la droite parallèle sera établie en faisant des prolongements égaux des lignes latérales du petit jeu. Si le petit jeu est tronqué, il faut, pour mesurer, tenir compte d'une parallèle fictive qui remplacera une des lignes latérales.

ORGANISATION MATERIELLE

CHAPITRE I - LE BALLODROME

I.1. Le ballodrome - dimensions

Le ballodrome a, suivant les équipes appelées à y évoluer, les dimensions suivantes :

Voir croquis à la page suivante.

Toutes les mesures sont prises intérieurement. Au niveau de la ligne de fond du petit jeu, la largeur peut varier de minimum 8 mètres à maximum 10 mètres.

Les lignes des outres ainsi que la ligne des courtes seront perpendiculaires à l'axe du ballodrome qui doit diviser celui-ci en deux parties égales et symétriques.

Pour les minimes, pupilles et prépupilles, seules les lignes des outres changent d'emplacement. Les lignes latérales sont celles du ballodrome normal.

I. 2. Le tamis

Surface rectangulaire tracée dans l'axe du ballodrome, mesurant cinq mètres de long et trois mètres de large et dont une des largeurs se confond avec la ligne des outres du grand jeu.

La surface de service est complétée au-delà de la ligne des outres, par un espace de trois mètres de profondeur minimum, sans largeur déterminée.

I. 3. Le tracé

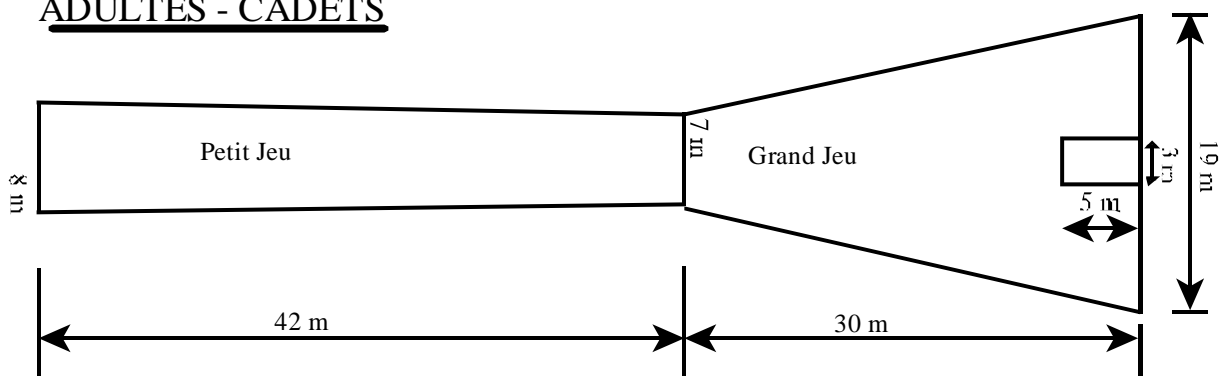
Toutes les lignes délimitant le ballodrome et le tamis seront de teinte blanche ou de couleur claire, d'une largeur uniforme de 5 cm. Toutefois, pour les minimes, pupilles et prépupilles une teinte différente sera adoptée pour le tracé des lignes qui ne coïncident pas avec celles du tracé du ballodrome des adultes et cadets.

I. 4. Les perches

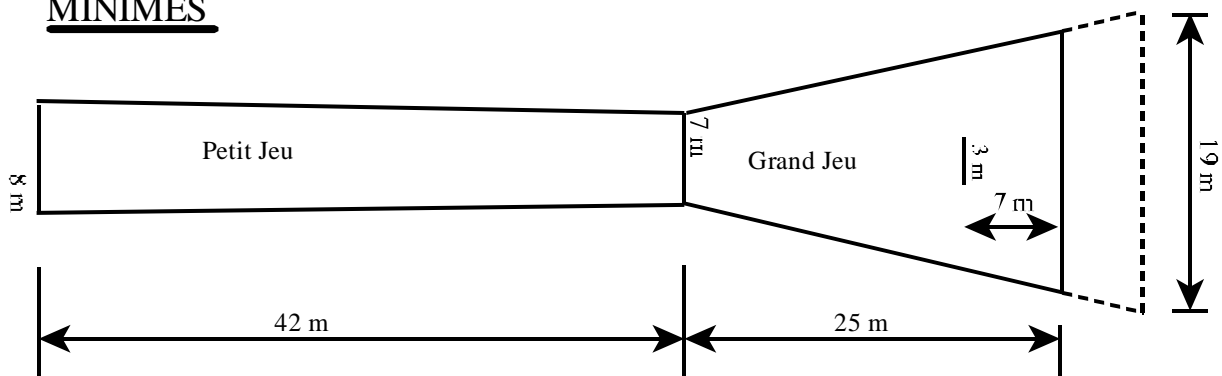
Les extrémités des lignes des outres seront signalées par des perches. Celles-ci seront de teinte claire d'une hauteur minimale de 4 mètres et libres de tout objet.

Leur implantation verticale sera assurée de façon à ce que les côtés intérieurs prolongés de l'angle formé par les lignes latérales et la ligne des outres soient tangents à la perche.

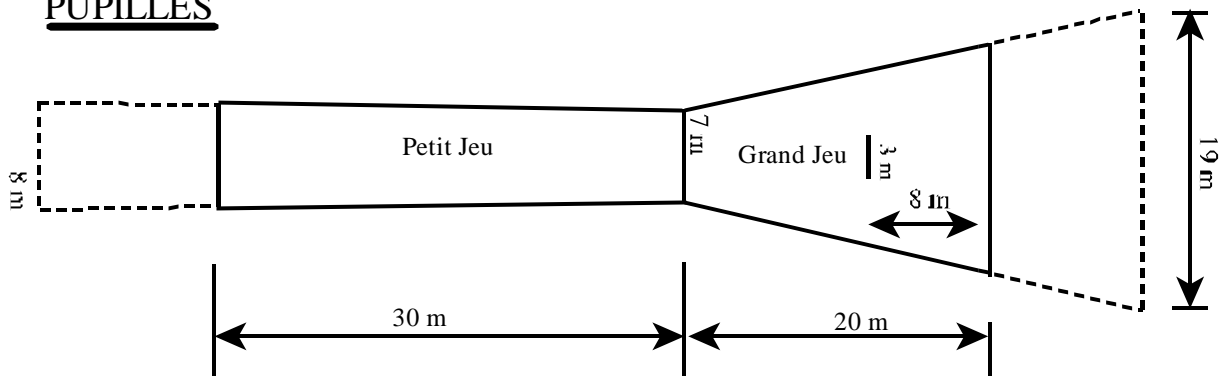
ADULTES - CADETS



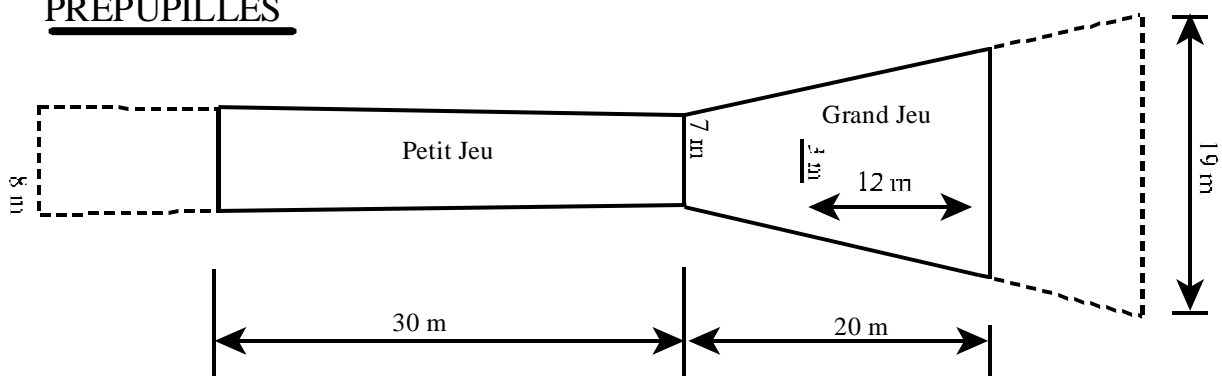
MINIMES



PUPILLES



PREPUPILLES



I. 5. Ballodromes irréguliers

- a) Lorsque les dimensions réglementaires ne peuvent être respectées ou lorsqu'un obstacle quelconque empiète sur la surface du jeu ou le surplombe, un règlement local est proposé par la société qui en transmettra trois exemplaires (deux si elle n'aligne aucune équipe en catégorie "nationale") au secrétariat de son aile. Ce règlement mentionnera les dimensions réelles du ballodrome ainsi que les autres particularités; il déterminera les solutions adoptées. Après approbation moyennant modification(s) éventuelle(s) par le comité de l'aile, un exemplaire sera renvoyé à la société concernée et, s'il s'agit d'équipes de la catégorie "nationale", au secrétaire de la NK-FNJP.
- b) Ce règlement local sera mis à la disposition de l'arbitre qui en prendra connaissance avant la première rencontre de la journée. Des copies de ce règlement local seront affichées dans les différents vestiaires, de façon à ce que chaque joueur puisse en prendre connaissance. Le délégué local fournira à l'arbitre et aux joueurs toutes les explications nécessaires.

I. 6. Zone neutre

Une zone libre de tout obstacle doit être réservée le long des lignes latérales pour l'évolution de l'arbitre (ou des arbitres) et du (ou des) marqueur(s) de chasses.

Toute autre personne (délégué, coach, ...) ne peut, à aucun moment de la lutte, même au terme d'une phase de jeu, à la fin d'un jeu notamment, se trouver dans la zone neutre. Dès la deuxième remarque de l'arbitre au cours de la même journée, celui-ci le mentionnera à son rapport d'arbitrage et il sera fait application du code 013 à l'encontre de cette personne en infraction.

CHAPITRE II - LES BALLEES

II. 1. Les balles

Les balles sont fournies par la société organisatrice.

II. 2. Marques obligatoires

Les balles doivent porter la marque d'agrément admise par la NK-FNJP.

II. 3. Dimensions et poids

Les dimensions et le poids des balles sont fixés par le C.A. de la NK-FNJP.

II. 4. Remplacement de la balle

Seul l'arbitre est habilité à décider du remplacement d'une balle.

II. 5. Paraphe et date

Les balles seront paraphées et datées par l'arbitre avant leur utilisation.

II. 6. Nouvelle balle

En adultes, une nouvelle balle doit être utilisée au début de chaque lutte de championnat.

II. 7. Balles en possession des arbitres

Les arbitres doivent avoir une ou plusieurs balles (nouvelles ou récupérées) en leur possession durant toute la lutte, afin d'éviter les interruptions de jeu.

CHAPITRE III - LES ACCESSOIRES

III. 1. Le marquoir

Le marquoir doit présenter des chiffres nettement visibles de tout point du ballodrome.

III. 2. Les rappels de chasse

Les rappels de chasse, au nombre de deux, devront présenter des chiffres (1 et 2 ou I et II) nettement visibles de tout point du ballodrome. Le matériau employé, la forme et le placement des rappels de chasse ne peuvent risquer de blesser les participants à la compétition et/ou les spectateurs.

III. 3. Moyen de marquage pour l'arbitre et le marqueur de chasses

L'arbitre et le marqueur de chasses devront disposer de craies (ou autres moyens de marquage). Pour les ballodromes dont le revêtement n'est pas en dur, deux plaquettes seront mises à la disposition du marqueur de chasses.

III. 4. Corde pour mesurage

La corde devant servir au mesurage sera d'une longueur minimale de 42 mètres afin de permettre le mesurage d'une chasse en n'importe quel point du ballodrome. Elle devra être assez solide pour résister à une traction normalement exercée en pareil cas.

III. 5. Boîte de secours

Une boîte de secours équipée pour prodiguer les premiers soins devra se trouver à proximité immédiate du ballodrome.

III. 6. Balance électronique

Une balance électronique sera mise à la disposition de l'arbitre pour toutes les luttes.

CHAPITRE IV - LES VESTIAIRES

IV. 1. Obligations de la société organisatrice

La société organisatrice est tenue de mettre à la disposition de l'arbitre et des joueurs des vestiaires convenables.

IV. 2. Locaux distincts (arbitre / équipes)

L'arbitre et chaque équipe doivent disposer d'un local particulier.

CHAPITRE V - LA SOCIETE ORGANISATRICE

V. 1. Obligations de la société organisatrice envers l'arbitre

La société organisatrice est tenue de tenir à la disposition de l'arbitre :

- a) un nombre suffisant de balles pour un déroulement normal de la lutte;
- b) un délégué au terrain, présent au local une heure avant l'heure prévue pour le début de la première rencontre et qui devra rester à la disposition de l'arbitre jusqu'à 30 minutes après la fin de la dernière rencontre;
- c) un marqueur de chasses;
- d) un préposé au marquoir.

Le délégué au terrain doit porter un brassard et être membre du comité de la société organisatrice. Il est spécialement chargé de la protection de l'arbitre et doit veiller au dégagement des lignes du ballodrome et de la zone neutre. Il fera connaître aux divers chefs d'équipe l'emplacement du vestiaire de l'arbitre. Il doit remplir les missions qui lui sont confiées par l'arbitre dans le cadre des dispositions reprises au règlement d'ordre intérieur.

V. 2. Protection à assurer par la société organisatrice

La société organisatrice doit, dans le cadre de l'organisation de la journée et sous peine de sanctions, protéger l'arbitre, les joueurs et les personnes investies d'un pouvoir fédéral.

V. 3. En « Jeunes », obligation de la société visiteuse envers l'arbitre

En jeunes, la société visiteuse est également obligée de tenir à disposition de l'arbitre un délégué ou un coach, membre de la fédération qui contresignera la feuille d'arbitrage.

LE GANT

I. Caractéristiques du gant à utiliser.

Le gant doit épouser parfaitement le contour de la main

Tout joueur a la faculté d'utiliser un ou deux gants pour disputer une lutte.

Un cahier des charges précisant toutes les caractéristiques à respecter (poids, dimensions, peausserie, souplesse des doigts, perforations, etc.) est établi et adopté par le C.A de la NK-FNJP puis transmis aux fabricants de gants pour application.

Le C.A. de la NK-FNJP fera publier chaque année sur le site internet de la fédération ce cahier des charges ainsi que les mesures de contrôle spécifiques et non reprises au règlement d'ordre intérieur, qui seront en vigueur au cours de la saison

II. Poids et lacet

Le poids d'un gant, y compris le lacet (à fournir obligatoirement par le fabricant) et l'éventuel dispositif de contrôle, ne peut jamais excéder celui défini par le C.A. de la NK-FNJP aussi bien lors d'un contrôle d'avant saison qu'avant ou pendant la lutte, pendant le repos ou à la fin de la lutte

III. Renfort (plaque)

Seule la plaque fournie par le fabricant reconnu par la N.K.-F.N.J.P. peut être utilisée. Ce fabricant de plaques ne peut fournir celles-ci qu'au secrétaire général et ou au responsable de la fourniture des renforts qui les délivrera contre paiement aux fabricants de gants liés à la N.K.-F.N.J.P. par une convention.

Un renfort ne peut jamais être réutilisé.

IV. Corps étranger

Le gant ne pourra contenir, renfermer ou porter, à l'intérieur ou à l'extérieur, un corps étranger.

Aucun corps étranger n'est autorisé, même avec certificat médical.

Tout corps étranger sera saisi par l'arbitre et remis au comité compétent.

En cas de blessure, seul un sparadrap d'une seule épaisseur pourra être appliqué. Un doigtier ou tout autre moyen de protection, est défendu.

V. Responsabilité du joueur / Non responsabilité de la NK-FNJP

Tout joueur porte l'entière responsabilité de la régularité et de la conformité du(des) gant(s) qu'il présente ou utilise et ce à tout moment (avant, pendant et après la lutte).

La Fédération n'est pas responsable du choix du matériel utilisé par les joueurs, ni de ses défauts et de sa non conformité, le matériel devant répondre aux normes de qualité et de sécurité applicables. Le fait qu'un gant soit autorisé avant la rencontre ne peut engager la responsabilité de la Fédération.

VI. Sanctions pour les joueurs

Le numéro figurant sur le gant doit toujours rester lisible. En cas de non respect de cette disposition, une amende sera infligée au joueur.

Un gant saisi pour cause d'un poids trop élevé sera restitué au joueur après la fin de ses prestations à condition qu'il ne présente aucune autre irrégularité (dans ce cas, le rapport d'arbitrage mentionnera le poids au moment de la saisie et le poids lors de la restitution du gant). Cependant, au moment de la saisie, si le poids est égal ou excède de 20 g celui autorisé pour ce type de gant, il sera envoyé au comité compétent de la façon appropriée.

Tout joueur qui contreviendra aux dispositions relatives à la réglementation sur les gants, soit en modifiant son gant, soit en le faisant modifier, fera l'objet d'une suspension, sera puni d'une amende et le gant sera saisi.

Le joueur dont le(s) gant(s) est (sont) saisi(s) avant ou pendant la lutte pourra s'aligner main nue.

Un joueur qui, de sa propre initiative ou à l'intervention d'un tiers, refuse ou empêche à n'importe quel moment le contrôle et/ou la saisie de son gant ou qui refuse d'apposer sa signature sur la patte de fermeture de l'enveloppe dans laquelle son gant a été placé, sera sanctionné d'une amende et d'une suspension. En outre, il ne pourra pas, sous peine d'être considéré comme un joueur non qualifié, participer à la journée ou la poursuivre si ce fait se produit à l'occasion d'un contrôle avant ou en cours de lutte. Il ne pourra pas être remplacé au cours de cette journée.

Un joueur qui aura introduit un corps étranger dans son gant (bague, douille, lamelle, ...) ou qui utilise un gant non contrôlé avant la lutte, sera exclu du ballodrome et sanctionné d'une amende et d'une suspension. Il ne pourra pas être remplacé au cours de la journée.

La présentation ou l'emploi d'un gant non réglementaire entraînera l'application des sanctions prévues.

Gants non réglementaires

Les gants non réglementaires qui seront déclassés par le comité sportif, les comités d'entités ou les contrôleurs d'avant saison dans les catégories « nationale », « régionale » ou « jeunes » seront interdits à la revente.

Le non respect de cette interdiction entraînera l'application du code 112 bis.

En cas de doute quant à la provenance exacte d'un gant, le comité qui doit juger le cas pourra ordonner une expertise à réaliser par un spécialiste. Les frais d'expertise seront à supporter par la partie en défaut.

VII. Sanctions pour les sociétés

Les sociétés qui ne mettent pas de balance électronique à la disposition de l'arbitre seront, selon le cas, soumises aux sanctions prévues pour le forfait non déclaré ou encourront une amende, sauf s'il s'agit d'une panne survenue en cours de contrôle et pour autant que la société ait épuisé tous les moyens pour remplacer la balance ou pour trouver rapidement une solution adéquate. Dans tous les cas, les gants doivent être pesés avant et au cours de la lutte.

VIII. Arbitres : directives / sanctions

Les comités concernés donneront à leurs arbitres les directives nécessaires pour la transmission des gants saisis.

Si l'arbitre constate que le poids autorisé d'un gant est dépassé, il saisira le gant.

En cas de saisie d'un gant, les arbitres sont tenus de mentionner sur le rapport d'arbitrage, la raison de cette saisie ainsi que le moment de la saisie : avant, en cours de ou après la lutte.

L'arbitre qui ne procéderait pas à la saisie d'un gant irrégulier ou qui ne mentionnerait pas à son rapport le nom du joueur qui refuse de lui remettre son gant, encourra une amende et une suspension.

Les arbitres qui ne procéderaient pas à la vérification requise des gants, seront sanctionnés d'une amende et d'une suspension.

Lorsque les contrôleurs officiellement désignés par la NK-FNJP trouveront une ou des irrégularités non relevées par les arbitres, ceux-ci seront sanctionnés

IX. Relation fédération et fabricant de gants

La fédération, après accord de son C.A., établit une convention avec tout fabricant de gants. Sitôt signée par les deux parties, elle devient d'application pour une durée indéterminée en principe. Toute convention peut être rompue soit par une des parties, soit par les deux parties en respectant le délai y mentionné.

X. Fabricants de gants

Un fabricant de gants est une personne tenue de fabriquer des gants aux normes imposées par la fédération.

Chaque candidat doit s'adresser au secrétaire de la N.K.-F.N.J.P. s'il souhaite établir une convention avec la fédération.

Le C.A. attribuera à chaque fabricant un numéro et une marque d'identification.

Il est strictement interdit aux fabricants d'introduire, de leur propre initiative, des nouveautés sans l'accord du C.A.

Les fabricants de gants doivent accorder une priorité absolue à l'exécution d'une commande provenant d'un joueur dont un gant a été démonté par une instance compétente et qu'il a été constaté que le gant était régulier.

Les fabricants de gants sont tenus d'envoyer à la personne désignée par le C.A. chaque semaine, un relevé des gants délivrés au moyen d'un document reprenant les renseignements suivants : nom et adresse du joueur, numéro du gant, numéro et/ou lettre de la plaque, poids du gant et date de délivrance au joueur. Le fabricant de gants doit y mentionner également les gants dont il a dû remplacer le renfort et noter aussi bien l'ancien que le nouveau numéro et/ou lettre du renfort. Il doit aussi inscrire le numéro et/ou la lettre de chaque renfort qu'il ne pourra utiliser par suite d'une dégradation.

De par la signature de la convention, les fabricants de gants sont censés avoir pris connaissance du règlement d'ordre intérieur de la N.K.-F.N.J.P., notamment de la réglementation des gants et des sanctions prévues.

XI. Identification du gant

Chaque fabricant de gants doit posséder un signe personnel d'identification qui devra figurer au dos du pouce du gant sous forme d'une marque ignée ou frappée.

Le fabricant attribuera à chaque gant un numéro d'ordre distinct, formé de 7 chiffres au maximum et dont les deux premiers correspondent au numéro d'identification lui attribué par la N.K.-F.N.J.P. Ce numéro d'ordre sera frappé par le fabricant dans le sens de la largeur sur le dos du gant, dans l'espace situé entre la base des doigts et la pointe de l'ouverture au dos du gant.

Les numéros doivent être attribués par le fabricant dans l'ordre numérique croissant.

Le fabricant doit tenir une balance électronique à la disposition du joueur afin que ce dernier puisse contrôler le poids de son gant.

XII. Vérification du gant

Avant le début de chaque rencontre, les joueurs se présenteront spontanément au vestiaire de l'arbitre qui procédera à la vérification de tous les gants qui seront éventuellement utilisés.

La société organisatrice mettra une balance électronique à la disposition de l'arbitre.

Avant la lutte, la balance électronique se trouvera au vestiaire de l'arbitre. Le joueur qui le souhaite pourra utiliser CETTE MEME balance pour vérifier le poids de son ou de ses gant(s). Les gants qui sont présentés à l'arbitre avant la rencontre, doivent avoir une température normale. Si cela n'est pas le cas, le gant sera considéré comme irrégulier. Tout gant jugé irrégulier par l'arbitre (ou par des personnes désignées pour le contrôle) sera saisi au moment même de la constatation. Un gant qui ne peut pas être utilisé dans la division concernée sera considéré comme non réglementaire et doit par conséquent être saisi immédiatement et remis au joueur en fin de lutte. Le capitaine de l'équipe adverse a le droit d'être présent au vestiaire de l'arbitre lors du contrôle des gants.

Au début de la journée, un joueur peut présenter deux gants au maximum. L'arbitre inscrira au rapport, en regard du nom du joueur, le numéro (et la lettre du renfort si elle existe) et les deux premières lettres de la couleur du renfort ainsi que le poids constaté des gants contrôlés et ce avant le contrôle des caractéristiques techniques. Un changement de gant au cours d'un jeu n'est pas autorisé.

Les gants de « réserve » des joueurs participant à une lutte seront placés dans une boîte ou un sac au niveau de la ligne des cordes sous le contrôle de l'arbitre. Un joueur ne pourra changer de gant qu'après autorisation de l'arbitre qui lui remettra son gant réserve se trouvant dans le sac ou la boîte ad hoc. Le gant du livreur devra être déposé à un endroit indiqué par l'arbitre et rester visible et sous le contrôle de celui-ci. En cas de non respect en tout ou partie du présent paragraphe, il sera fait application du code 125 bis.

Si, de sa propre initiative ou à l'intervention d'un tiers, un joueur refuse ou empêche le contrôle de son gant ou s'oppose à la saisie de celui-ci, il encourra les sanctions prévues.

Un joueur qui arrive en retard doit se présenter en équipement à l'arbitre durant la période qui est prévue pour pouvoir encore participer à la lutte. L'arbitre procédera aux contrôles requis et apposera l'éventuel dispositif de contrôle si ce joueur est appelé à prester avant le repos. Si ce joueur ne doit pas prester en première armure, le contrôle sera effectué durant le repos.

L'arbitre doit procéder à des vérifications individuelles par sondage au cours de chaque journée et ce, au moins cinq fois. L'arbitre se servira à cet effet de la même balance électronique que celle dont question ci-avant. Ces vérifications individuelles, auxquelles le joueur concerné et le capitaine de l'équipe adverse peuvent assister, se font à n'importe quel moment de la rencontre et s'ajoutent à la vérification générale qui précède chaque rencontre. Les joueurs ne pourront pas enlever leur gant avant un contrôle sur le ballodrome. Le nom des joueurs contrôlés sera inscrit au rapport d'arbitrage, ainsi que le poids constaté, le numéro et la couleur du renfort et le score au moment du contrôle.

La N.K.-F.N.J.P. pourra, par certaines personnes spécialement désignées, organiser des contrôles à tous les niveaux, notamment par l'emploi d'un appareil détectant tout corps étranger caché à l'intérieur du gant. Le conseil d'administration (C.A.) de la N.K.-F.N.J.P. pourra décider de confier à une ou plusieurs firme(s) extérieure(s) une mission de contrôle des gants ; dans ce cas, le C.A. accordera à cette (ces) firme(s) une délégation de pouvoir. Les personnes désignées effectueront tous les contrôles jugés nécessaires dans le ressort territorial du comité qui les a désignés, tant en luttés de championnat que dans d'autres luttés. Ces contrôles pourront être effectués à n'importe quel moment : avant la lutte, en cours de lutte, lors du repos ou immédiatement après la rencontre. Les arbitres donneront immédiatement suite à la requête des personnes chargées du contrôle des gants d'interrompre la lutte et ils indiqueront en outre sur leur rapport le nom des personnes ayant procédé à ce contrôle. Un rapport sera établi par les personnes responsables lors de chaque contrôle effectué; il sera envoyé au secrétariat du comité compétent pour la rencontre concernée.

Il est créé un certain nombre de groupes de contrôleurs (2 par groupe) qui seront chargés d'un contrôle sur les ballodromes selon la procédure suivante :

- la société organisatrice devra tenir à leur disposition une table à installer au niveau du tamis.
- l'arbitre de la rencontre leur remettra lors de leur arrivée le carnet de-rapport d'arbitrage.

Ces personnes contrôleront les gants sans interrompre la lutte, leur contrôle portera sur les différents critères de conformité des gants déterminés par le C.A.

Le nombre de contrôle à effectuer par ces personnes ne sera pas limité, chaque gant de chaque joueur pourra donc être contrôlé autant de fois qu'ils le jugeront nécessaire ou opportun.

Ces contrôleurs auront autorité pour imposer à l'arbitre de saisir un ou plusieurs gants à transmettre par celui-ci au comité compétent. Dans ce cas les contrôleurs signeront la patte de fermeture de l'enveloppe, une fois scellée, de même que l'arbitre et le ou les joueurs concernés

Les désignations des contrôles à effectuer seront confiées à un seul responsable qui formera les groupes et leur transmettra les tâches à effectuer.

Les membres chargés du contrôle des gants sont autorisés à saisir n'importe quel gant, sans être tenus à une quelconque justification vis-à-vis du joueur concerné. Si ces personnes décident de faire démonter le gant par le comité compétent, cela doit se faire en présence du joueur concerné dûment convoqué. Ni le comité compétent, ni le joueur concerné ne pourront, dans ces cas, s'opposer au démontage du gant.

Au cas où le gant, après examen, ne peut plus être restitué au joueur dans son état original, ce joueur sera dédommagé s'il n'a pas été constaté de fraude et pour autant que le gant - avant son démontage - soit encore en état de pouvoir être utilisé.

Un gant saisi lors d'une vérification - pour quelque motif que ce soit - qui ne répond pas aux conditions pour pouvoir être remis au joueur après la rencontre ou après le contrôle, doit être placé dans une enveloppe prévue à cet effet et la signature de la personne qui a procédé à la saisie (responsable fédéral ou arbitre, firme externe), ainsi que celle du joueur concerné seront apposées sur la patte de fermeture de l'enveloppe; si ce joueur refuse d'apposer sa signature, les sanctions prévues seront appliquées. Cette enveloppe ne sera ouverte qu'au moment de l'examen du gant par le comité compétent et en présence du joueur. Au cas où le joueur convoqué serait absent ou non représenté à la séance, le gant sera quand même examiné et les décisions adéquates seront prises.

XIII. Réparations

Aucune réparation de gant ne sera autorisée, sauf le remplacement d'un renfort détérioré ainsi que recoudre un fil qui s'est décousu, à faire obligatoirement par un fabricant de gants lié à la fédération par une convention. La réparation d'un gant peut aussi être effectuée par un cordonnier s'il s'agit uniquement de la réparation d'une couture.

Si le joueur décide de faire réparer son gant par un fabricant lié à la fédération par une convention, il doit s'adresser obligatoirement au fabricant qui a confectionné le gant à réparer, sauf bien entendu si ce fabricant a entre-temps arrêté toute fabrication pour quelque motif que ce soit. Un fabricant est obligé d'accepter les réparations autorisées des gants qu'il a confectionnés ainsi que celles des gants provenant d'un fabricant qui n'a plus de convention avec la N.K.-F.N.J.P..

En cas de demande de réparation, le fabricant jugera lui-même de la possibilité de l'effectuer en fonction de l'état de conservation du gant.

Si un arbitre constate, avant ou pendant la rencontre, qu'un gant doit être réparé, il mentionnera dans son rapport le numéro de ce gant, le numéro et éventuellement la lettre du renfort, ainsi que la remise du document adéquat (F22). En outre, il décidera si ce gant peut encore être utilisé au cours de la journée.

Procédure à suivre

- L'arbitre remet au joueur l'exemplaire du document adéquat, après y avoir indiqué le nom et le prénom du joueur (sur base de la carte d'identité ou de la carte d'identification pour les moins de douze ans), le

numéro du gant et du renfort (y compris la lettre), la date de la rencontre, les équipes en présence et la division.

- Le joueur concerné devra montrer ce document à l'arbitre lors de toutes les luttes ultérieures disputées avant que son gant ne soit réparé; l'arbitre jugera à ce moment si le gant peut toujours être utilisé au cours de la journée.
- Le joueur concerné est responsable pour la transmission de ce document, dans les 30 jours calendrier, au secrétariat du comité compétent pour la lutte concernée, muni du nom, de l'adresse et de la signature du fabricant (ou du cordonnier) ayant effectué la réparation.
- Au cas où il n'y aurait pas d'arbitre officiel, le même processus sera suivi, en sachant que l'arbitre occasionnel devra établir une déclaration sur papier libre, en remplacement du document adéquat.

La sanction prévue sera appliquée chaque fois que le joueur concerné figurera au rapport d'arbitrage, après le délai d'un mois prévu pour l'envoi de l'attestation de réparation.

XIV. Dispositions diverses

- a) Tout joueur ne peut porter qu'un seul gant.
- b) Un gant saisi qui a fait l'objet d'une décision prise par un comité, ne peut être restitué qu'après que le délai pour introduire un appel ou un pourvoi en cassation soit expiré.
- c) Chaque comité fédéral a la faculté d'effectuer, pour les joueurs pour lesquels il est compétent, tout contrôle des gants qu'il juge nécessaire.
- d) Les cadets sont soumis à la réglementation des adultes.

XV. Mesures propres aux minimes, pupilles, et prépupilles

Le lacet des gants employés par les "jeunes" en divisions « minimes », « pupilles" et "prépupilles" peut être remplacé par un dispositif de fermeture du type "velcro".

Pour les luttes en divisions « minimes, "pupilles" et « prépupilles », les gants utilisés ne doivent pas nécessairement être confectionnés par un fabricant lié par une convention avec la N.K.-F.N.J.P.; si tel est le cas, l'entité compétente apposera, de manière indélébile (soit sous forme d'une marque ignée ou frappée, soit au moyen d'un crayon-feutre), un numéro dont les deux premiers chiffres doivent correspondre au numéro d'identification de l'entité concernée.

Le gant d'un joueur évoluant en division « minimes », "pupilles" ou « prépupilles » devra épouser les contours exacts de la main et des doigts, avec cependant une tolérance maximale de 15 mm. au bout des doigts et aux deux côtés de la main et les perforations prévues dans le cahier des charges doivent avoir un diamètre de 5 mm. au moins.

Les gants qui sont autorisés en division "pupilles" pourront également être utilisés par les pupilles évoluant en division "minimes", pour autant que leur société aligne une équipe en division "pupilles". Il en sera de même pour les « minimes » évoluant en « cadets » pour autant que leur société aligne une équipe en division « minimes ».

XVI. Cas des joueurs qui sont inscrits en « régionale » ou en cadets et qui s'aligneront en Nationale 1 ou 2

Ces joueurs pourront s'aligner en N.1 ou 2 avec leurs propres gants identifiés (obligatoirement un gant type 2012) faute de quoi, ces joueurs seront considérés comme non qualifiés avec application des codes 024 (société) et 024 bis (joueur non qualifié) du barème des sanctions.

XVII. Obligation d'utiliser un gant identifié

Tout joueur est tenu d'utiliser un gant identifié à son nom.

Au championnat de Belgique en « régionale » et en jeunes

Ces joueurs pourront s'aligner avec leurs propres gants identifiés faute de quoi, ces joueurs seront considérés comme non qualifiés avec application des codes 024 (société) et 024 bis (joueur non qualifié) du barème des sanctions.

En « nationale », « régionale » et en cadets

Cas des joueurs (adultes et cadets) qui se présentent à l'arbitre sans certificat d'identification pour le(s) gant(s) qu'ils souhaitent utiliser :

Ces joueurs peuvent s'aligner avec ce(s) gant(s) sans certificat d'identification, mais feront l'objet d'un contrôle à posteriori.

A/ Le gant a bien été identifié réglementairement :

- le comité compétent inflige seulement au joueur l'amende prévue au barème des sanctions

B/ Le gant n'a pas été identifié réglementairement :

- le joueur est considéré comme non-qualifié : voir code 024 bis.

- la société l'ayant aligné perd les points, jeux et quinze + l'amende prévue au barème des sanctions.

XVIII. Gants type 2008 (mesures spécifiques)

Emploi interdit pour les joueurs évoluant en Nationale 1, 2 et Ligue.

Les gants type 2008 restent autorisés uniquement en « régionale » et en cadets .

Le poids maximum autorisé pour ce type de gant est de 180 g.

La souplesse des doigts du gant et de la base du talon sont impératives.

Tout traitement du cuir est interdit.

Les dimensions du renfort seront au maximum de 7,5 cm X 7,5 cm.

Les perforations qui se trouvent dans les doigts du gant auront un diamètre de 6 à 8 mm.

Les trois perforations au bas de la plaque doivent se trouver sous la couture entourant la plaque.

Distance maximum entre perforations lignes pointillées noires et bleues sur le schéma : 80 mm.
(voir schéma actualisé sur le site de la NK-FNJP).

La couture de la peausserie intérieure montant dans chaque doigt ne peut dépasser la 1^{ère} phalange.

XIX. Gants type 2011 (mesures spécifiques)

EMPLOI INTERDIT pour les joueurs évoluant en Nationale 1 et 2.

Le poids maximum autorisé pour ce type de gant est de 180 g.

La souplesse des doigts du gant et de la base du talon sont impératives.

Tout traitement du cuir est interdit.

Les perforations qui se trouvent dans les doigts du gant auront un diamètre de 7 mm.

Distance maximum entre perforations lignes pointillées bleues sur le schéma : 90 mm.
(voir schéma actualisé sur le site de la NK-FNJP).

La couture de la peausserie intérieure montant dans chaque doigt ne peut dépasser 20 mm.

XX. Gants type 2012 et 2013 (microgravure)

EMPLOI OBLIGATOIRE pour les joueurs évoluant en Nationale 1 et 2.

Le poids maximum autorisé pour ce type de gant est de 180 g.

La souplesse des doigts du gant et de la base du talon sont impératives.

Tout traitement du cuir est interdit.

Les perforations qui se trouvent dans les doigts du gant auront un diamètre de 7 mm.

Distance maximum entre perforations lignes pointillées bleues sur le schéma : 90 mm.
(voir schéma actualisé sur le site de la NK-FNJP).

La couture de la peausserie intérieure montant dans chaque doigt ne peut dépasser 20 mm.

XXI. Identification des gants par les comités compétents

Seuls, peuvent être présentés à l'identification des gants :

- a) les gants type 2011, 2012 et 2013
- b) les gants type 2005 (si le comité compétent l'autorise), 2007 et 2008 qui ont déjà été identifiés avant le 01/10/2010 à la condition que ceux-ci fassent l'objet d'un changement de propriétaire(s) et qu'ils soient accompagné(s) du certificat d'identification original relatif à chacun des gants concernés..

Un joueur, déjà en possession d'un gant identifié (repris dans le dernier listing des gants 2010), ne pourra jamais faire identifier un gant d'un type antérieur à celui (ceux) qu'il possède déjà.

Pour un joueur qui n'a en sa possession aucun gant identifié à son nom (selon le dernier listing des gants 2010), il pourra faire identifier tout gant d'un type autorisé dans la division dans laquelle il va prêter. S'il s'agit d'un changement de propriétaire, le gant devra être accompagné du certificat d'identification original.

Les entités doivent transmettre au responsable de la centralisation du fichier gant la liste des gants certifiés le 1^{er} et le 16 de chaque mois. Les gants repris dans ces listes seront classés par date d'homologation.

COTATION ET CLASSEMENT

I. Classement

Le classement des équipes se fera d'après les éléments suivants, envisagés séparément en respectant l'ordre indiqué. Quand un élément est déterminant, il n'y a plus lieu d'envisager le ou les suivant(s).

- a. Plus grand nombre de points obtenus.
- b. Plus grand nombre de victoires.
- c. Plus grand nombre de jeux pris.
- d. Plus petit nombre de jeux cédés.
- e. Plus grand nombre de quinze pris.
- f. Plus petit nombre de quinze cédés.
- g. Résultats directs entre les équipes concernées.

Pour les championnats de Belgique en catégories « régionale » et « jeunes »: le critère g. sera pris en considération comme 2ème critère et non pas comme 7^{ème}.

En cas d'égalité parfaite (points, victoires, jeux, quinze, résultats directs), le vainqueur sera déterminé par tirage au sort.

Toutefois, pour les journées disputées avec quatre équipes et si toutes les équipes se rencontrent, l'équipe qui ne subit aucune défaite sera d'office déclarée victorieuse, même si le nombre total des points acquis est inférieur à celui d'un adversaire.

Si les équipes, après avoir joué un tour complet avec des luttes aller et retour, sont réparties, sur base du classement, en groupes devant désigner finalement deux participants à une phase finale, le comité compétent peut décider que le titre sera attribué à l'équipe remportant deux victoires lors de l'ultime confrontation de cette phase finale.

Au cas où il faut établir un classement entre des équipes évoluant dans des séries différentes d'une même division, ceci se fera sur base du pourcentage des points obtenus; en cas d'égalité au pourcentage, il sera tenu compte, dans l'ordre, des éléments mentionnés ci-dessus sous b. à f., calculés au besoin au pourcentage d'après le nombre de luttes disputées.

Toute autre formule qui serait envisagée ne peut être appliquée que moyennant l'autorisation du C.A. de la NK-FNJP

II. Attribution des points

Les points sont attribués comme suit :

Nombre maximum de points à disputer par rencontre : 3.

L'équipe perdante qui obtient un certain nombre de jeux, bénéficie d'un point.

Exemples :

lutte en 7 jeux	7-3 = 2-1 points 7-2 = 3-0 points
lutte en 10 jeux :	10-5 = 2-1 points 10-4 = 3-0 points
lutte en 13 jeux :	13-6 = 2-1 points 13-5 = 3-0 points

Si, après avoir joué un tour complet avec des luttes aller et retour, les équipes sont réparties en groupes pour disputer un second tour, tous les points acquis lors du premier tour seront divisés par 2. Les 1/2 points sont également pris en compte.

Pendant ce deuxième tour, le vainqueur n'obtiendra que deux points par lutte, tandis qu'il ne sera attribué aucun point à l'équipe perdante.

Pour les luttes jouées en un certain nombre de "jeux disputés", chaque jeu remporté vaudra 1 point. En cas d'égalité du nombre de jeux, le classement sera déterminé en fonction :

- a) du nombre de victoires
- b) du plus petit nombre de jeux cédés
- c) du plus grand nombre de quinze pris
- d) du plus petit nombre de quinze cédés
- e) résultats directs entre les équipes concernées.

Toute autre formule pour l'attribution des points ne peut être appliquée qu' APRES l'accord explicite du C.A. de la NK-FNJP

III. Forfait général

En cas de forfait général d'une équipe au cours de la saison, le classement des autres équipes participant au même championnat sera établi sans tenir compte des résultats acquis par l'équipe défaillante.

IV. Equipes qualifiées

Pour toute éliminatoire non débutée et non remise, l'équipe finaliste sera désignée par tirage au sort. Celui-ci sera fait par l' (les) arbitre(s) désigné(s) en présence des chefs d'équipe. Ce tirage au sort doit se dérouler comme indiqué à l'article 5 ci-après.

Si ce tirage ne peut se faire le jour même de la rencontre, il sera effectué par le comité compétent.

V. Eliminatoire non terminée : désignation de l'équipe finaliste

Pour toute éliminatoire non achevée, l'équipe finaliste sera désignée comme suit :

- a) journée entre deux équipes : en fonction du résultat au moment de l'arrêt définitif;
- b) journée entre trois équipes :
 - aucune lutte n'est terminée : tirage au sort entre les trois participants;
 - moins de deux luttes terminées : tirage au sort entre le vainqueur de la première rencontre et l'équipe ayant bénéficié du "chapeau";
 - deux luttes sont terminées et la troisième n'a pas débuté : tirage au sort entre les vainqueurs des première et deuxième luttes;
 - seule la dernière rencontre n'a pu s'achever : en fonction du classement.
- c) journée entre quatre équipes :
 - aucune lutte n'est terminée : tirage au sort entre les quatre équipes;
 - une lutte est terminée : tirage au sort pour désigner l'équipe qui remporte la deuxième rencontre, puis tirage au sort entre ces vainqueurs pour déterminer l'équipe remportant l'éliminatoire;
 - deux rencontres sont terminées et la troisième n'a pas débuté : tirage au sort entre les deux vainqueurs;
 - seule la dernière rencontre n'a pu s'achever : en fonction du classement.

La même procédure sera suivie pour désigner le vainqueur d'une finale n'ayant pu se terminer et qui ne sera pas poursuivie.

FORFAITS

I. Types de forfaits

Il y a deux sortes de forfaits : les forfaits déclarés et les forfaits non déclarés.

1. Un forfait déclaré est un forfait dont avis a été donné par écrit (courrier postal, fax ou courriel) auprès du secrétariat du comité compétent au moins 5 jours calendrier avant la date de la compétition.
2. Un forfait est dit non déclaré dans les autres cas.

II. Sanction

Tout forfait occasionnera pour l'équipe défaillante la perte totale des points, des jeux et des quinze mis en compétition, ainsi que le paiement d'un montant qui est fixé annuellement par le C.A. de la NK-FNJP, à augmenter le cas échéant des indemnités prévues et/ou de dédommagements

III. Débours à l'arbitre

Si l'absence d'une équipe empêche de jouer, le débours dû à l'arbitre (aux arbitres) présent(s) sera mis à charge de la (des) société(s) de l'équipe (des équipes) défaillante(s).

IV. Forfait incombant à l'organisateur

Lorsque le forfait incombe à l'organisateur, l' (les) équipe(s) visiteuse(s) aura (auront) droit au prix prévu en cas de victoire.

V. Cas de force majeure

Les cas de force majeure admis et reconnus comme tels par le comité compétent ne seront pas considérés comme forfaits.

VI. Forfait général

Dès qu'une équipe aura, au cours d'une même saison, déclaré forfait pour 6 luttes de championnat, elle sera considérée comme déclarant forfait général, avec toutes les conséquences qui en découlent.

Une société ne peut déclarer un forfait général pour la dernière lutte d'un championnat. Un forfait général ne peut se concevoir que lorsqu'il reste plusieurs luttes à jouer.

VII. Sanction

En cas de forfait général en cours de saison, la société de l'équipe défaillante sera frappée d'une amende, dont le montant est égal au triple du cautionnement prévu pour la division dans laquelle se produit le forfait. Le montant ainsi perçu sera réparti en parts égales par le comité compétent entre les sociétés non visitées ayant déjà disputé la rencontre "aller" sur le ballodrome de l'équipe défaillante, après prélèvement d'un quart de cette somme en faveur de la trésorerie du comité susvisé.

En outre, le classement sera établi sans tenir compte des résultats obtenus par l'équipe défaillante.

Lors du forfait général d'une équipe de la catégorie « jeunes » après la rentrée du formulaire unique, il y a lieu d'appliquer l'amende se rapportant à ce forfait, mais également l'amende pour insuffisance du nombre d'équipes « jeunes » présentées par cette société si tel est le cas après cette déclaration de forfait général.

L'arbitrage

I. Formalités et devoirs avant la rencontre

- a) L'arbitre doit se trouver au local de la société organisatrice au moins une heure avant le début de la première rencontre.
- b) L'arbitre contrôlera le ballodrome et les accessoires indispensables ; il fera éventuellement procéder aux aménagements qu'il jugera nécessaires. Il vérifiera la conformité des balles.
- c) Le cas échéant, l'arbitre consultera dans son vestiaire le règlement local qu'il sera tenu de faire appliquer.
- d) Le délégué au terrain présentera à l'arbitre sa carte d'identité, un cahier de rapports d'arbitrage.
- e) L'arbitre inscrira au rapport d'arbitrage, en caractères d'imprimerie, les noms et prénoms des joueurs de chacune des équipes; le nom du capitaine sera souligné. Tout changement intervenant dans la composition des équipes avant le début de la journée sera signalé à l'arbitre par le capitaine. Le nom du 6^{ème} joueur (et 7^{ème} en catégorie "régionale" et chez les "jeunes") ne doit être communiqué qu'au début de chaque rencontre.

Pour les "jeunes" évoluant en "adultes", leur date de naissance figurera en regard de leur nom.

- f) L'arbitre procédera aux formalités de contrôle des gants des joueurs inscrits.

Il jugera si les couleurs de l'équipement des équipes en présence sont suffisamment contrastées.
- g) L'arbitre doit s'assurer de l'exactitude de la composition des équipes; dans ce contexte, il constate, signale au rapport et laisse jouer sans émettre aucun jugement. Le comité compétent est seul habilité à juger de la régularité de la composition des équipes.
- h) L'arbitre signalera au rapport le nom présumé d'un joueur qui ne présente pas sa carte d'identité (sa carte d'identification pour un joueur de moins de douze ans) et il invitera ce joueur à apposer son nom et sa signature au recto de l'exemplaire du rapport d'arbitrage destiné au secrétaire du comité compétent.
- i) Lors du contrôle des gants, l'arbitre doit, en premier lieu, indiquer sur le rapport d'arbitrage, le numéro du renfort et le poids du gant AVANT de vérifier les autres impératifs réglementaires.

II. Devoirs pendant la rencontre

- a) L'arbitre est, seul, juge de la praticabilité du ballodrome.
- b) L'arbitre veillera à ce que la rencontre débute à l'heure prévue. Tout joueur inscrit au rapport d'arbitrage, qui ne se trouve pas équipé sur le ballodrome au moment du début de la lutte, sera passible d'une amende et devra se mettre en ordre pour participer à la lutte. Un joueur qui serait absent à l'heure prévue pour le début de la lutte, devra obligatoirement se présenter en équipement à l'arbitre durant la première demi-heure qui suit pour pouvoir participer à la journée. Il lui présentera sa carte d'identité (ou sa carte d'identification s'il a moins de 12 ans) et l'arbitre l'inscrira au rapport. Ce délai d'attente est porté à une heure s'il s'agit d'une lutte amicale pour laquelle il n'y a que deux équipes engagées.
- c) Si une lutte débute tardivement, l'arbitre le signale au rapport en indiquant les causes de ce retard.
- d) Lorsque deux rencontres se disputent le même jour, sur un même ballodrome, l'arbitre veillera à ce que la première rencontre se termine.

Toutefois, l'arbitre désigné pour la deuxième rencontre pourra faire interrompre la première si les prescriptions réglementaires n'ont pas été respectées.

- e) L'arbitre veillera à activer le déroulement de la rencontre et sanctionnera par des quinze punitifs les interruptions intempestives de jeu de la part d'un joueur ou d'une équipe.

La remise en état d'une pièce de l'équipement (gant, chaussure, etc. ...) doit se faire en dehors de l'aire de jeu. La rencontre sera poursuivie momentanément avec quatre joueurs.

Il en sera de même si, pour un motif quelconque, un joueur est amené à quitter le ballodrome après avoir reçu l'autorisation de l'arbitre.

Après avoir averti l'arbitre, il pourra reprendre sa place à la fin d'une phase de jeu.

- f) Les arbitres pratiqueront l'arbitrage actif.
- g) L'arbitre indique lui-même l'emplacement d'une chasse et le point d'arrêt ou de sortie de la balle si l'on dispute une chasse.
- h) Les décisions de l'arbitre sont sans appel, sauf en cas d'application fautive du règlement d'ordre intérieur.

L'arbitre doit revenir sur sa décision s'il constate ou s'il lui est signalé par un membre de la fédération qu'il s'est trompé en la matière. Cette rectification de jugement doit se faire avant la remise en jeu.

- i) Pour les luttes dirigées par deux arbitres, un arbitre responsable sera désigné. En cas de désaccord sur le jugement d'une phase de jeu, la décision de l'arbitre responsable prévaudra.
- j) Si l'arbitre s'est trompé dans l'application du règlement d'ordre intérieur et s'il n'y a pas eu de rectification, le capitaine de l'équipe lésée a le droit de faire marquer ses réserves au rapport d'arbitrage. Dans ce cas, le comité compétent examinera si cette erreur a pu avoir une influence importante sur le résultat de la lutte et, dans l'affirmative, la lutte sera recommencée à partir du score acquis au moment de l'erreur; un jeu non achevé sera annulé et le choix du camp sera à nouveau joué à pile ou face.
- k) Si un arbitre doit s'absenter en cours de lutte, il peut, après en avoir informé les chefs d'équipe, déléguer ses pouvoirs à un autre arbitre présent sur le ballodrome. Ce remplacement sera limité au temps strictement nécessaire.
- l) Chaque repos ne peut dépasser 20 minutes.

L'arbitre a le droit et le devoir de diminuer et, au besoin, de supprimer le ou les repos si, pour une cause quelconque, il estime que la journée court le risque de ne pas se terminer. Il informe les équipes en présence de sa décision.

- m) Lorsque le terrain est impraticable ou de nature à provoquer des accidents ou encore si l'obscurité ou les circonstances atmosphériques empêchent le déroulement normal d'une rencontre, l'arbitre est tenu de ne pas faire débiter ou d'arrêter la rencontre.

Si les conditions de jeu redeviennent normales, l'arbitre est tenu de faire débiter ou de faire continuer la rencontre, pour autant que la durée totale du retard et des arrêts successifs n'excède pas une heure.

Un refus d'obtempérer à la décision de l'arbitre, que ce soit par un joueur ou même par toute une équipe, sera traité et puni comme abandon de jeu.

La relation des faits sera actée au rapport d'arbitrage.

Si la rencontre est arrêtée définitivement, l'arbitre y consignera tous les renseignements indispensables en vue de sa continuation (emplacement des équipes, marche des jeux terminés, nombre de quinze obtenus par chaque équipe, ordre des livrées, changement(s) effectué(s)). Un jeu non terminé est annulé.

- n) L'arbitre peut également arrêter la rencontre s'il estime que sa sécurité est mise en péril par des menaces ou voies de fait et que la société organisatrice ne peut lui assurer une protection suffisante. Il doit arrêter la rencontre si des incidents graves ou des bagarres surgissent sur le ballodrome, soit entre joueurs, soit entre joueurs et spectateurs et que la société organisatrice ne parvient pas à rétablir le calme. Ces arrêts peuvent être temporaires et l'arbitre fera continuer la lutte si les circonstances sont redevenues normales.

Si l'arrêt est définitif, l'arbitre en avisera les chefs d'équipes et se conformera aux dispositions reprises au dernier paragraphe de la lettre m ci-avant.

III. Formalités et devoirs après la rencontre

- a) Les rapports d'arbitrage sont consignés sur des imprimés officiels réunis en carnet.

L'arbitre complète toutes les rubriques du rapport d'arbitrage. Il peut annexer au rapport d'arbitrage un « papier libre » sur lequel il reprend toutes les informations administratives qu'il n'a pu consigner, par manque de place, sur le rapport lui-même ; cependant ce document ne peut jamais être considéré comme un rapport complémentaire à caractère disciplinaire

Un rapport est établi par rencontre indépendante.

Il relatara les infractions et manquements ainsi que tous les faits survenus en dehors du déroulement normal de la rencontre.

L'arbitre est tenu de relater au rapport d'arbitrage les motifs qui ont amené une équipe à jouer sous réserves. S'il ne l'a pas fait, le chef d'équipe peut inscrire, avant de signer: "Je pose mes réserves". Il en sera de même si un chef d'équipe n'est pas d'accord sur le texte du rapport. Si le chef d'équipe ne maîtrise pas la langue utilisée pour remplir la feuille d'arbitrage, il a également et pour cette raison, la faculté de signer sous réserve. En dehors de ces cas, seul l'arbitre est autorisé à écrire au rapport d'arbitrage.

L'arbitre est tenu de communiquer, selon les modalités prévues, les données des fiches techniques de la lutte qu'il a dirigée.

Toute réserve doit être confirmée et détaillée dans un rapport complémentaire, à transmettre dans les 48 heures au secrétariat du comité compétent par la société concernée. A défaut d'une confirmation introduite suivant ces prescriptions, la réserve posée sera considérée comme nulle et non avenue et la société fautive sera sanctionnée.

- b) L'arbitre établit son rapport en quatre exemplaires, destinés :

le 1^{er} au secrétariat du comité compétent

le 2^{ème} au secrétaire de l'aile de l'équipe visitée ;

le 3^{ème} est remis au capitaine de l'équipe visiteuse;

le 4^{ème} reste attaché au carnet de la société organisatrice.

A leur niveau, les ailes pourront déroger quant à la destination des 2^{ème} et 3^{ème} exemplaires.

Les 2 premiers exemplaires sont postés (affranchis selon le tarif postal en vigueur) par l'arbitre au plus tard avant la dernière levée du 1^{er} jour ouvrable suivant le jour de la rencontre.

- c) Le rapport d'arbitrage doit être signé par le délégué au ballodrome (ou le coach de l'équipe visitée en jeunes), les chefs d'équipe et l'arbitre (les arbitres), au plus tard 20 minutes après la fin de la journée; l'arbitre doit signer le rapport en premier lieu (le cas échéant, les deux arbitres). En cas de litige, il sera

toujours considéré que le délégué au ballodrome et les capitaines ont signé APRES l'arbitre (les arbitres).

En jeunes, le rapport sera également signé par le(s) délégué(s) de(s) (l)'équipe(s) visiteuse(s) ou le(s) coach(es) qui doit (doivent) être membre(s) de la fédération. Il n'y a pas obligation de signer le rapport d'arbitrage pour un capitaine mineur, mais celui-ci a toujours la faculté de le signer.

En cas de non-respect de ce délai ou de refus de signer, l'arbitre mentionnera le fait à son rapport.

- d) En cas d'accident ou de faits pouvant donner lieu à dédommagement par l'assurance, l'arbitre les mentionnera au rapport d'arbitrage ou dans un rapport complémentaire.
- e) Lors d'incidents (insultes, menaces, voies de fait ou tout autre incident) et pour autant que la relation des faits ne figure pas au rapport d'arbitrage, un rapport complémentaire considéré comme faisant partie intégrante du rapport d'arbitrage sera établi par l'arbitre, à transmettre par ce dernier dans les 48 heures au secrétariat du comité compétent pour la rencontre concernée. Dans ce dernier cas, l'arbitre apposera sur le rapport d'arbitrage la mention "rapport complémentaire suit". S'il ne l'a pas fait, aucun rapport complémentaire qu'il enverrait ultérieurement ne sera pris en considération, à moins que ledit rapport complémentaire n'ait trait à des faits qui se sont produits après que les chefs d'équipe aient signé le rapport d'arbitrage. S'il ne s'est produit aucune infraction ou aucun incident, l'arbitre apposera la mention "néant" dans la rubrique adéquate, avant de faire signer les capitaines d'équipe. Le cas échéant, pour les luttes dirigées par deux arbitres, le directeur de jeu ayant établi le rapport complémentaire en transmettra une copie à son collègue.
- f) La non transmission d'un rapport d'arbitrage ou son envoi tardif entraînera l'application de sanctions.
- g) Toute irrégularité non signalée par l'arbitre et ayant amené une réclamation introduite dans les formes prescrites, sera examinée par le comité compétent.