

FEDERATION FRANCAISE DE BALLON AU POING

Membre du Comité National Olympique & Sportif Français

Le Ballon au Poing Règlements généraux du jeu traditionnel

1/ PRINCIPE DU JEU

Le BALLON AU POING est un sport d'équipe. Chaque équipe a pour but, de pousser l'adversaire à faire une faute ou d'envoyer le ballon dans l'autre camp sans que l'adversaire ne parvienne à le renvoyer.

2/ L'AIRE DE JEU

Le terrain : Surface bien plane d'argile, sable, cendrée, schiste, bitume ou tartan.

Dimension : 65m x 12 m, terrain délimité par des lignes de fond et des lignes latérales qui, elles ne font pas partie du jeu (30m x 12m en benjamin avec le tir et la corde respectivement à 4 et 12m du fond).

Toutes les lignes tracées en périphérie et à l'intérieur du terrain doivent être visibles dans leur ensemble de tout endroit du dit terrain.

En cas de construction du terrain neuf, il est conseillé de prévoir des aires de recul d'environ 8 mètres minimum par rapport aux lignes de fond, ainsi que des aires latérales de dégagement de 4 mètres.

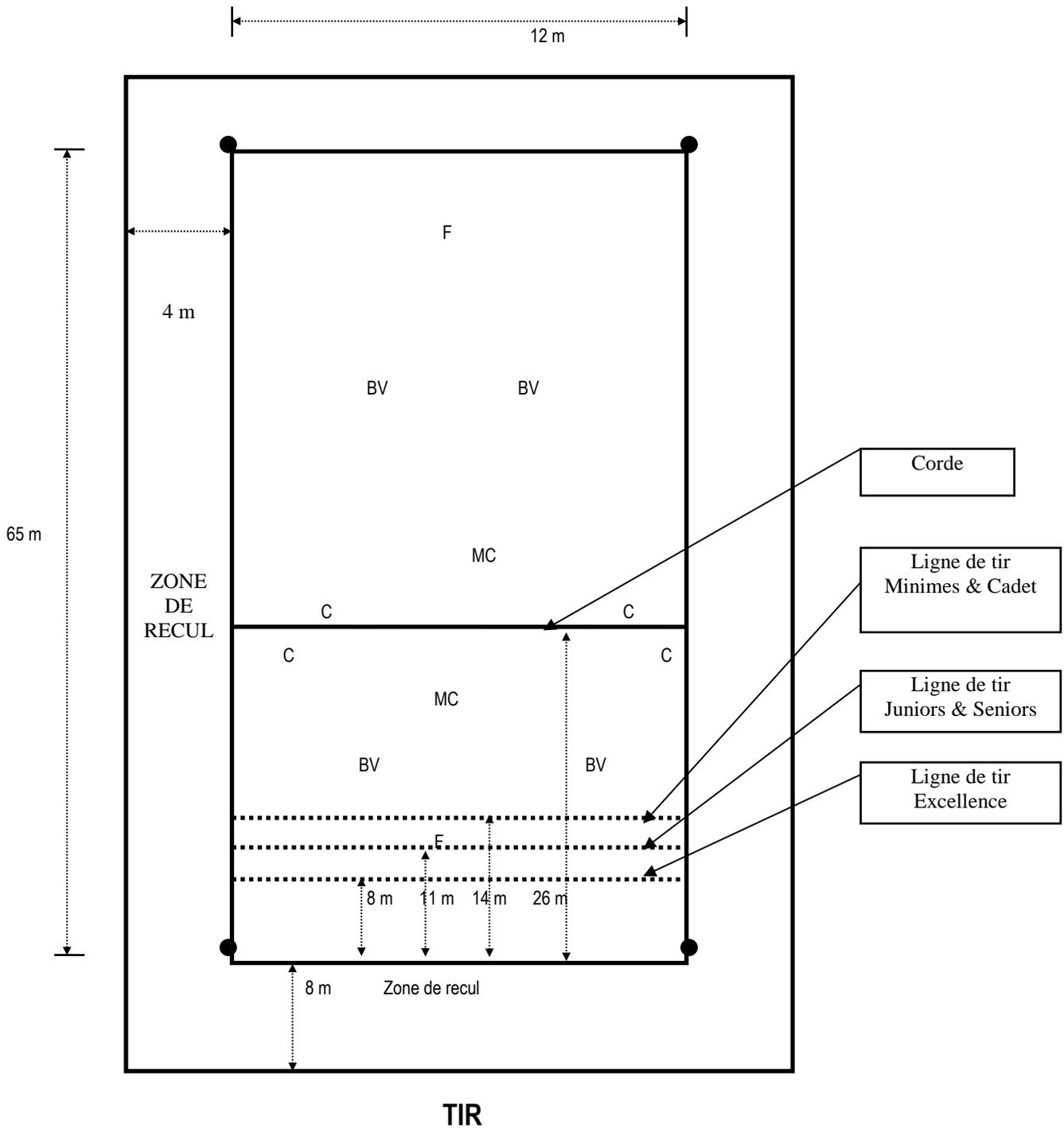
Les poteaux : Ils sont disposés aux quatre coins du terrain, à la jonction des lites latérales et des lignes de fond. Leur hauteur est de 5 mètres minimum.

LA LIGNE DE TIR ET DE CORDE : voir distance par rapport à la ligne de fond page 2

LA CORDE délimite les deux camps des adversaires à l'engagement. Puis suivant l'évolution du jeu c'est l'emplacement des CHASSES qui sépare les deux camps ;

AIRE DE JEU TERRAIN DE BALLON AU POING (version extérieure)

FOND



● Poteaux d'angle
Hauteur 5 à 6 mètres

LES CHASSES (piquets matérialisant une ligne imaginaire)

Le ballon au poing est avant tout un jeu de gagne terrain. Le but du jeu peut se résumer à faire passer le ballon entre les poteaux adverses. Mais un autre moyen de marquer des points a été inventé, les chasses. Elles font office de filet imaginaire.

Elles doivent être marquées sur les lignes latérales et lâchées par le « **marqueur** »

- **La première sera ... ROUGE,**
- **La seconde sera... BLEUE.**

Dans le jeu « avec chasses », ces chasses sont posées à l'endroit :

- 1) Où le ballon est arrêté à l'intérieur de l'aire de jeu, sans avoir été repris au premier bond.
- 2) A l'emplacement où il est sorti de l'aire de jeu en franchissant les limites latérales.

Lorsqu'aucune des équipes n'est arrivée à 40, deux chasses sont posées. Si l'une des équipes est arrivée à 40 ou les 2, on n'en pose qu'une, sauf dans le cas où l'on dispute les avantages et qu'aucune des équipes n'a acquis un de ces avantages.

Les équipes changent de camp lorsque LA chasse ou LES chasses sont posées.

Explications de la règle des chasses pour les néophytes :

Exemple sur le croquis suivant :

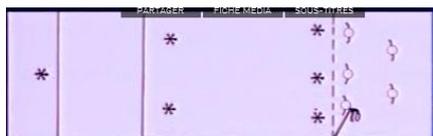


Le joueur ne peut rattraper le ballon après le premier rebond. Il l'arrête donc après le deuxième rebond. C'est à cet endroit que l'on posera une chasse.

Maintenant, si le ballon, après un rebond, coupe la ligne, on pose la chasse là où est sorti le ballon. Ici, c'est au point B.



Ainsi installées, les chasses constituent une ligne imaginaire que le ballon devra franchir obligatoirement de part et d'autre une fois que les deux équipes auront changé de camp.



Plus on pose les chasses près de l'en-but, plus l'équipe de fond (ci dessus, elle est à droite après avoir changé de camp) aura à défendre un camp réduit, et plus il lui sera facile de marquer des points.

3/ LES PARTIES (ou manches)

Les parties se déroulent en 6 ou 7 jeux gagnants. A chaque jeu un nouveau joueur est au service.

Le décompte des points pour un jeu normal est le suivant :

- Pas de point - « Zéro »
- Premier point - « 15 »
- Second point - « 30 »
- Troisième point - « 40 »
- Quatrième point - « Jeu »

Le jeu doit se dérouler à l'intérieur des limites du terrain.

Le ballon ne peut être repris que de volée ou après le premier bond.

GAIN D'UNE PARTIE

Aucune équipe ne peut être éliminée par un seul QUINZE d'écart. Les avantages seront joués en cas d'ex-aequo, lors du dernier jeu de la partie.

4/ L'ARBITRAGE

L'arbitrage n'est pas une tâche aisée car elle exige une scrupuleuse impartialité, réclame du doigté et de l'autorité. Cette tâche doit être confiée à une personne connaissant les règles du jeu. Quelles que soient ses qualités, l'arbitre est faillible. Un bon joueur s'incline devant les décisions de l'arbitrage, quand elles lui sont défavorables et même quand il les suppose ou les sait erronées.

L'arbitrage est obligatoirement effectué au sifflet. Chaque match est dirigé par un arbitre assisté sur l'autre ligne latérale d'un poseur de chasse (arbitre assistant), qu'il peut consulter à tout moment de la partie en cas de litige.

L'arbitre prend les décisions en dernier ressort.

Il veille au respect des règles du jeu, ses décisions de fait sont incontestables.

REGLEMENTS : ETUDE DE QUELQUES FAUTES, SANCTIONS ET CAS PARTICULIERS

- 1) Si le ballon touche de volée la ligne de fond, si le ballon roulant est arrêté sur la ligne de fond, l'arbitre le jugera « PAR-DESSUS ».
- 2) Lorsque le ballon touche une branche d'arbre à l'aplomb de l'intérieur du terrain, sa trajectoire étant obligatoirement modifiée, il est « FAUTE ». S'il touche les feuilles sans modification de trajectoire le jeu se poursuit à l'appréciation de l'arbitrage.
- 3) Si le ballon heurte un spectateur à l'extérieur du terrain, le coup est jugé comme ayant touché une limite du terrain, le coup est « FAUTE ». S'il est saisi volontairement par un spectateur le coup doit être rejoué, les abords immédiats du terrain préalablement dégagés.
- 4) Toute chasse heurtée de volée par le ballon venant de l'intérieur ou de l'extérieur du terrain occasionne « un QUINZE ».
- 5) Le coup est compté « QUINZE » si le ballon de volée ou au premier bond est frappé avec : DEUX POINGS – DEUX GENOUX – DEUX JAMBES – DEUX PIEDS – LA POITRINE – LES EPAULES – LE DOS etc....
- 6) Le ballon passant en dedans et au delà des poteaux ne peut être repris que de volée pour être remis en jeu, sinon il y a bourage (ballon ayant touché le sol au-delà de la ligne de fond)
- 7) Le ballon qui frappe de volée le poteau de coin est considéré « DEHORS ». Si venant de l'intérieur du jeu, il le touche après un ou plusieurs bonds, une chasse est placée à l'emplacement de ce poteau.
- 8) Pour gagner une chasse, le ballon doit aller au-delà de la chasse marquée.
- 9) Le ballon est considéré arrêté à l'endroit précis où il est stoppé sans s'occuper de la position des pieds du joueur.
- 10) L'arbitrage doit sanctionner un joueur gênant volontairement l'adversaire soit par : AVERTISSEMENT, QUINZE, CARTON JAUNE.
- 11) Le joueur a le droit de se placer où il veut sur le terrain et même en dehors, sauf pour livrer.
- 12) Au livraison, le ballon doit dépasser la corde, s'il la touche, le coup est déclaré : EN DESSOUS – FAUTE
Lorsqu'un joueur dépasse la ligne de tir, il reçoit une observation de l'arbitre (1 seule par partie).
S'il renouvelle sa faute, il est sanctionné d'un QUINZE par l'arbitrage.
- 13) Seront sanctionnés tous les dégagements volontaires ou violents effectués au pied ou au poing, après phase de jeu achevée et constatée par décision de l'arbitre.
Il s'agit de protéger la sécurité des autres joueurs et du public
Pour les mêmes raisons tout ballon retourné au tir pour nouvelle livrée doit être roulé au sol.

CATEGORIES D'AGE ET SURCLASSEMENT

Sont classés SENIOR, les licenciés âgés de 18 ans et plus dans l'année civile.

Sont classés JUNIOR, les licenciés atteignant l'âge de 15 à 17 ans dans l'année

Sont classés CADET, les licenciés atteignant l'âge de 12 à 14 ans dans l'année

Sont classés MINIME, les licenciés âgés de 9 à 11 ans dans l'année.

Sont classés BENJAMIN, les licenciés âgés de 8 ans et moins.

Pour les catégories benjamin, minime et cadet, les féminines bénéficient d'une dérogation d'âge de deux ans et elles restent juniors jusqu'à 20 ans.

Un junior première année ne peut jouer en Senior

Un junior deuxième année peut jouer en Senior **s'il bénéficie d'un surclassement médical délivré par un médecin**

Un junior surclassé (deuxième ou troisième année) ne peut jouer en Senior que dans son club d'appartenance.

Un benjamin dernière année est autorisé à jouer uniquement en Minime.

Un minime dernière année est autorisé à jouer uniquement en Cadet.

Un cadet dernière année est autorisé à jouer uniquement en Juniors,etc.

Un joueur sénior ne peut évoluer dans des catégories différentes lors d'une même journée de championnat (exemple d'un club ayant des plusieurs équipes jouant le samedi et le dimanche).

Seuls les licenciés des catégories jeunes peuvent participer, lors d'une même journée de championnat, à 2 rencontres dans des catégories différentes.

LA DISCIPLINE

Un joueur expulsé par l'arbitre, l'est pour toute la journée.

Un joueur quittant le terrain sans l'assentiment de l'arbitre, ne peut plus y rentrer de la journée.

Une équipe quittant le terrain sans autorisation arbitrale, même pour un court instant, est déclarée PERDANTE et, est exclue pour la journée.

L'arbitre pourra attribuer un CARTON JAUNE pour toute INDISCIPLINE.

Si cela se renouvelle dans la même journée ; il y aura attribution d'un CARTON ROUGE donc EXPULSION pour la journée.

Tous les cartons jaunes délivrés au cours de la saison étant recensés par la Fédération, le second équivalra à un carton rouge et entraînera une sanction.

Dans les deux cas exposés ci-dessus, le PRESIDENT FEDERAL, a le pouvoir discrétionnaire de suspendre un joueur un dimanche ou deux (au maximum) en attendant la réunion de la commission de discipline si besoin est.

La gravité des faits pouvant conduire à une sanction supérieure ou complémentaire à celle minimum infligée par le Président.

Le PRESIDENT FEDERAL a également le pouvoir discrétionnaire à tout moment de sanctionner tout joueur ou toute équipe lors du déroulement des journées fédérales (éliminatoires, championnats, coupes & démonstrations).

SPORTIFS

Nous aimons le sport prouvons le. Mais il reste un jeu. L'adversaire n'est pas un ennemi, respectons-le. Respectons l'arbitre.

Tout joueur ayant eu un comportement irrespectueux ou ayant fait acte d'antijeu à l'égard de son adversaire pourra être sanctionné proportionnellement à la faute commise.

BALLONISTE, si ton adversaire d'aujourd'hui reste ou devient TON AMI, dis-toi que tu as été un GRAND CHAMPION

LA TENUE

Les capitaines d'équipes doivent porter un brassard.

L'arbitre, à défaut le directeur d'épreuves, peuvent refuser l'entrée du terrain aux équipes en tenues disparates.

Seules les tenues agréées par la Fédération suivant directives du début de saison sont autorisées.

5/ L'EQUIPE (composition et règles de remplacement)

Elle est normalement constituée de 6 joueurs qui occupent des postes différents (voir page 5) :

1 poste de FONCIER (F) – 1 MILIEU DE CORDE (MC) – 2 BASSE-VOLEES (BV) – 2 CORDIERS (C)

EQUIPE INCOMPLETE ET REMPLACEMENT :

Il est licite de jouer à 4 ou 5 équipiers

A 4 contre 5, ou à 5 contre 6 **un joueur autre que le foncier** pourra livrer 2 fois.

A 4 contre 6, 2 joueurs différents, **autres que le foncier** pourront livrer 2 fois.

Pour les cas ci-dessus, le ou les joueurs qui livreront 2 fois seront désignés par l'équipe la plus complète avant le début de la rencontre.

Toutefois **l'équipe la plus complète, peut refuser** que des joueurs adverses livrent 2 fois, dans ce cas elle fait livrer le même nombre de joueurs que l'adversaire.

- 1) Une équipe peut se compléter à tout moment de la partie (même au milieu d'un jeu). Le ou les joueurs complétant l'équipe ne peuvent livrer que s'ils rentrent avant la fin du premier tour de livrée.
- 2) Toute entrée, sortie ou permutation de joueur ne peut se faire sans l'avis de l'arbitre.
- 3) Un joueur déjà remplacé ne peut plus participer à la partie sauf en cas de blessure d'un autre coéquipier. Si n'a pas de remplaçant, un joueur qui sort pour cause de blessure perd son jeu quand vient son tour de livrer.
- 4) Un joueur non blessé quittant le terrain de façon inopinée doit en avertir l'arbitre. A défaut et si l'arbitre fait reprendre le jeu avant le retour du joueur, ce dernier ne peut plus participer à la compétition et son jeu de livrée est acquis à l'équipe adverse au moment où il se retrouve au tir.
- 5) Si un joueur sur le terrain décide pour une raison ou une autre de ne plus livrer, son jeu (ou ses jeux s'il livrait deux fois) est acquis à l'équipe adverse au moment où il se retrouve au tir.
- 6) En sénior, une équipe complète peut effectuer deux changements par partie, le joueur entrant prend la place du sortant dans le tour de livrée (il ne peut livrer que s'il rentre avant la fin du premier tour, « voir 1 »).
- 7) Un joueur est considéré comme remplaçant dès lors que son équipe est complète (le ou les noms des remplaçants figurent en 7^{ème} et 8^{ème} position sur les feuille d'arbitrage).

Chaque équipe a le droit de présenter en les faisant figurer préalablement sur la feuille de match :

*** 2 remplaçants en catégorie Junior - Senior**

*** 3 remplaçants en catégorie Benjamin, Minime et cadet**

6/ TECHNIQUE DE JEU (livrée, frappe et poids des ballons)

MISE EN JEU OU « LIVREE »:

L'ordre est indifférent mais débute par le foncier désigné sur la feuille de match. Cet ordre sera conservé toute la partie. A 4/5 contre 6... ou 4 contre 5, deux ou un joueur livreront deux fois sauf le foncier.

Toutefois, l'équipe la plus complète, peut refuser que des joueurs adverses livrent deux fois, elle peut faire livrer le même nombre de joueurs que l'adversaire si elle le désire.

La technique de la livrée : Application partielle de la technique du "Poing d'Or"(1), à savoir que lors du livrage ni le pied d'appel, ni le pied de réception ne peuvent mordre ou dépasser la ligne de tir. Cela n'empêchant en rien, le ballon une fois lancé, la progression normale du joueur vers l'avant.

Au moment de la livrée, aucun joueur adverse ne peut franchir la corde pour gêner le tireur.

(1) Lors du concours du Poing d'Or, les concurrents n'ont à aucun moment la possibilité de franchir la ligne

LA FRAPPE DU BALLON :

Est considéré comme BON tout ballon ATTAQUE « et propulsé devant le joueur », que ce soit avec le POING, Le POIGNET, la MAIN OUVERTE, l'AVANT-BRAS, Le COUDE (en « manchette ») ou la TETE. Toutes les autres parties du corps sont exclues.

Est compté « FAUTE » tout ballon :- Reçu passivement ou subi

- Porté,
- Amorti,
- Retombé derrière le frappeur.

LE BALLON

SEULS sont autorisés, les BALLON AGREES par la F.F.B.P

Son poids : (en grammes)

EN SENIOR : de 450 à 475

EN CADET : de 290 à 340

EN JUNIOR : de 350 à 400

EN BENJAMIN et MINIME : de 180 à 220

L'ARBITRE SEUL, peut refuser un ballon pour non conformité

- Alourdi par la pluie,
- Présentant de l'usure,
- Au gonflement excessif ou insuffisant,

Pour frapper le ballon, il est interdit de tenir en main un objet (couteau, morceau de bois etc.) qui puisse détériorer le ballon ou blesser un joueur.

Lorsque le ballon crève ou se dégonfle soudainement au cours d'un échange le coup est à rejouer.

7/ DEROULEMENT DES COMPETITIONS ET CAS PARTICULIERS :

➤ ATTRIBUTION DES POINTS : Quelque soit le nombre d'équipes par poule :

1^{er} : 7 points - 2^{ème} : 5 points - 3^{ème} : 4 points - 4^{ème} : 2 points - 5^{ème} et 6^{ème} : 1 point – Forfait : 0

➤ PRINCIPALES FAUTES :

○ FAUTES directes :

Est compté « 15 » (faute), en dehors des cas expliqués dans la partie « L'ARBITRAGE », tout ballon touché deux fois par un ou plusieurs joueurs du même camp, tout ballon tombant de volée, **même de peu**, sur ou hors des limites latérales du terrain, sur les poteaux, l'arbitre ou les chasses, sur ou sous la corde après le livrage.

○ FAUTE DE LIVREE :

Faute de tir : Lorsque le joueur dépasse la ligne de tir (pied de réception), il reçoit un rappel à l'ordre

Tout joueur ayant déjà fait l'objet d'un rappel à l'ordre pour faute de livrée est pénalisé d'un « quinze » s'il récidive au cours de la même partie. La faute sera appréciée ballon retombée au sol de sorte que si la livrée est hors jeu le "QUINZE" s'applique d'office en plus du rappel à l'ordre.

➤ **FORFAITS :**

En cas de forfait d'une équipe en championnat, le tirage au sort fédéral figurant au calendrier ne sera pas remis en cause.

Au cas où 3 équipes seulement, se retrouvent en 1/2 finale, le concours sera terminé en triplète (3 parties en 7 jeux)

Pour chaque concours comptant en championnat (à l'exception des phases qualificatives ou des phases finales des championnats en extérieur et en salle) les points sont attribués aux équipes présentes en fonction de leurs résultats :

- **Par exemple pour le cas des concours à 5 équipes où un forfait se produit parmi les équipes gagnantes de droit, l'équipe ayant perdu en éliminatoire récupère les points de la 4^{ème} place**
- **Un match officiel sera disputé même s'il n'y a que 2 équipes présentes et quel que soit le nombre d'équipes déclarées forfait lors du concours**

NOTA : « En phase finale d'une compétition officielle, une équipe ne peut se qualifier pour la finale sans avoir joué une rencontre au préalable, il en va de même pour accéder au tour suivant de la coupe de France »

En « TRIPLETTE* », le classement est déterminé comme suit :

1^{er} : En cas d'égalité au nombre de rencontres gagnées, le vainqueur est celui ayant réalisé le plus grand nombre de jeux sur l'ensemble **des 3 matchs**.

2^{ème} : S'il existe une égalité dans les jeux entre deux équipes, le vainqueur est celui qui a concédé le moins de jeux sur l'ensemble **des 3 matchs**.

3^{ème} : En cas d'égalité dans les jeux **pour les trois équipes**, il sera pris en compte le nombre de quinze gagnants, puis si nécessaire le nombre de quinze concédés sur l'ensemble des trois matchs pour désigner le vainqueur. **Ne pas oublier dans ce cas d'envoyer avec la feuille de match, les feuilles de pointage des quinze et jeux de chaque triplète.**

*triplète=compétition à 3 équipes

➤ **LE TIRAGE AU SORT**

Si le nombre de parties engagées est égal à deux ou à une puissance de deux, c'est-à-dire 4, 8, 16 il sera procédé à un seul tirage au sort :

- Le 1 jouera contre le 2, - Le 3 jouera contre le 4,
- Le 5 jouera contre le 6, - Le 7 jouera contre le 8,, dans l'ordre défini par le tirage

Au deuxième tour, le gagnant de la partie 1-2 jouera contre le gagnant de la partie 3-4 ; le gagnant 5-6 jouera contre le gagnant de 7-8, etc...

Au troisième tour, le gagnant 1-2-3-4 contre le gagnant 5-6-7-8 etc.

Si le nombre d'équipes engagées n'est pas 2, 4, 8, 16, il sera ramené en une seule fois à un de ces nombres grâce à un ou plusieurs gagnants de droit (voir tableau I)

Au deuxième tour, le nombre des équipes qualifiées étant 2, 4, 8, 16, il sera procédé à un deuxième et dernier tirage au sort et les parties se joueront dans l'ordre indiqué précédemment.

TABLEAU I

Nombre D'équipe Engagées	Sont exempts, ou, si l'on veut sont qualifiées DE DROIT pour le 2 ^{ème} Tour	Eliminatoire(s)	Nombre d'équipes Qualifiées Pour le 2 ^{ème} tour
3	0	Procéder à une triplète (voir plus haut)	2
4	-	-	-
5	000	1-2	4
6	00	1-2-3-4	4
7	0	1-2-3-4-5-6	4
8	-	-	-
9	0000000	1-2	8
10	000000	1-2-3-4	8
11	00000	1-2-3-4-5-6	8
12	0000	1-2-3-4-5-6-7-8	8
....

