

Reglement Jeu de Pelote.

1. De volgorde van opslag moet van tevoren bij de scheidsrechter bekend worden gemaakt.
2. De wedstrijd begint met een toss om de opslag.
3. De eerste opgeslagen bal geldt als start voor de gehele wedstrijd.
4. Alle perkspelers moeten met het gezicht naar de opslag staan, voordat de scheidsrechter het teken geeft voor de opslag.
5. Zodra de opslager in het opslagvak is, dan is de opslag begonnen. Als de opslager zijn opslag niet afmaakt, dan zijn de punten voor de tegenpartij.
6. Een bal op de voor- of zijlijn van het perk is fout, je mag na de stuit wel slaan, de eerste fout telt. Dit is ook van toepassing voor de zij- en bovenlijn van het speelveld.
7. Een speler mag buiten de lijnen staan om een bal te slaan, behalve "zie punt 8".
8. Een speler mag niet op of achter de achterlijn (perk) / bovenlijn (veld) om de bal te slaan, ook niet met een achterwaartse sprong.
9. De bal moet in het opslagvak onderhands zijn opgeslagen (opgooihand is ook de slaghand).
10. Indien er tijdens de wedstrijd niet volgens de opslagvolgorde is opgeslagen, gaat er een "spel" naar de tegenpartij. Er kan maximaal "1 spel" per fout naar de tegenpartij gaan, ook indien deze fout later in de wedstrijd wordt geconstateerd. De eerste foute opslag is hier leidend.
11. Als er geen kaats in het perk is, dan mag de opslag partij niet eerder in het perk komen, dan na de opslag.
12. Na de eerste stuit de bal tegen het lichaam, dan ben je de punten kwijt, de bal mag wel met de eerste stuit geschraapt worden.
13. Er wordt gekaatst in de Afdelingshirts en het liefst met gelijke broeken.
14. De opgegeven ploeg (inclusief) reserves moet de wedstrijd ook uitspelen, blessures uitgezonderd. Er mag 1 keer van speler per wedstrijd gewisseld worden.
15. Indien er slechts vier spelers van een team zijn, gaat elk vijfde eerst naar de tegenpartij.
16. Als een niet gereguleerde speler aan de wedstrijd deelneemt, betekent dit automatisch het geheel verliezen van de wedstrijd.
17. Indien er tijdens een tijdsformatwedstrijd (1 uur), sprake is van tijdrekken, krijgt het team een officiële waarschuwing van de scheidsrechter. Bij elk volgende constatering van tijdrekken krijgt de tegenpartij een "bonusvijftien" toegekend.
18. De beslissing van de scheidsrechter is bindend.
19. Neutrale zone: Een zone vrij van elke hindernis, moet langs de gehele zijlijn voorbehouden zijn voor het optreden van de scheidsrechter(s) en de kaatsenlegger(s).
20. Indien de bal een "dood" voorwerp raakt, geldt de plaats waar hij neer valt. Dus via een boom boven dan is hij boven, valt hij in het veld dan geldt waar de bal in het veld terecht komt (in dat geval geldt waar de bal het veld raakt als eerste stuit). Indien de bal de boom duidelijk buiten het speelveld raakt en de bal toch terug in het speelveld valt, mag de scheidsrechter deze bal kwaad geven.
21. Een bal tegen het ijzerwerk van het uithangbord aan het café is uit.

22. Geen enkele speler mag op geen enkel moment een andere speler van de tegenpartij "hinderen". Indien de scheidsrechter deze overtreding wel constateert, krijgt de tegenpartij een "bonus vijftien" toegekend. De spelers van de tegenpartij moeten steeds de gespeelde bal zien aankomen en dit zeker bij de opslag, gezien dan het spel nog maar pas begint.

De Jeu de Pelote commissie.