

TITRE 15 – POLO-VELO

Sommaire

CHAPITRE 1 - JOUEURS	3
CHAPITRE 2 - TERRAINS	3
CHAPITRE 3 - ORGANISATEURS	3
CHAPITRE 4 - QUALIFICATION.....	3
CHAPITRE 5 – PENALITES.....	3
CHAPITRE 6 - OFFICIELS.....	4
CHAPITRE 7 - COMPOSITION DE L'EQUIPE.....	4
CHAPITRE 8 - FEUILLE DE MATCH.....	5
CHAPITRE 9 - MODIFICATION DU REGLEMENT	5
CHAPITRE 10 - REGLES DU POLO A BICYCLETTE.....	5
<i>Article 1 - Dimensions du terrain</i>	<i>5</i>
<i>Article 2 - Les buts.....</i>	<i>6</i>
<i>Article 3 - Le ballon.....</i>	<i>6</i>
<i>Article 4 - Le maillet.....</i>	<i>6</i>
<i>Article 5 - La bicyclette</i>	<i>6</i>
<i>Article 6 - Tenue des joueurs</i>	<i>7</i>
<i>Article 7 - Composition de l'équipe.....</i>	<i>7</i>
<i>Article 8 - Capitaine d'équipe</i>	<i>7</i>
<i>Article 9 - Changement de joueur</i>	<i>7</i>
<i>Article 10 - Durée du match</i>	<i>8</i>
<i>Article 11 - Choix du camp</i>	<i>8</i>
<i>Article 12 - Position de jeu.....</i>	<i>8</i>
<i>Article 13 - Engagement - Coup d'envoi.....</i>	<i>8</i>
<i>Article 14 - Ballon sorti hors des limites du terrain</i>	<i>8</i>
<i>Article 15 - Arrêt de jeu</i>	<i>9</i>
<i>Article 16 - Enregistrement des points.....</i>	<i>9</i>
<i>Article 17 - Prolongations</i>	<i>9</i>
<i>Article 18 - Autorisations</i>	<i>10</i>
<i>Article 19 - Gardien de but.....</i>	<i>11</i>
<i>Article 20 - Droit de passage</i>	<i>11</i>
<i>Article 21 - Rencontres</i>	<i>11</i>
<i>Article 22 - Fautes.....</i>	<i>11</i>
<i>Article 23 - Désordre</i>	<i>12</i>

<i>Article 24 - Remise en jeu du ballon</i>	<i>12</i>
<i>Article 25 - Penalty.....</i>	<i>13</i>
<i>Article 26 - Joueurs mis hors jeu</i>	<i>13</i>
<i>Article 27 - L'arbitre</i>	<i>14</i>
<i>Article 28 - Fin de partie.....</i>	<i>14</i>
<i>Article 29 - Forfait - Equipe incomplète.....</i>	<i>14</i>
<i>Article 30 - Accidents - Changement de matériel.....</i>	<i>14</i>
<i>Article 31 - Entrée en cours du jeu</i>	<i>14</i>
<i>Article 32 - Etat du terrain.....</i>	<i>15</i>

CHAPITRE 1 - JOUEURS

Les joueurs de chaque équipe, y compris les remplaçants, doivent être munis d'une licence au millésime de l'année courante. Cette licence doit être délivrée par la F.F.C. ou par une autre fédération affiliée à l'U.C.I. Les joueurs doivent adopter la tenue de coureur cycliste (maillots aux couleurs de leur club) et être munis de bicyclette ne comportant aucun accessoire dangereux pour les autres joueurs ou pour eux-mêmes.

Une féminine dûment licenciée peut participer.

CHAPITRE 2 - TERRAINS

Les terrains de jeu doivent être homologués par la Commission Régionale pour les matches à caractère régional et par la Commission Nationale pour les rencontres à caractère national ou interrégional.

CHAPITRE 3 - ORGANISATEURS

- 15.3.1 La Commission Nationale : elle reçoit délégation du ~~Comité Directeur Fédéral~~ **Bureau Exécutif** pour traiter de tous les problèmes inhérents au polo vélo sur le plan national, en particulier l'organisation des épreuves nationales (championnat, coupe), la nomination des arbitres fédéraux et la diffusion des décisions du ~~Comité Directeur Fédéral~~ **Bureau Exécutif**.
- 15.3.2 La Commission Régionale : elle reçoit délégation du Comité Directeur Régional pour traiter dans la région des problèmes inhérents au polo vélo, en particulier l'organisation des épreuves régionales (championnats, coupes), la nomination des arbitres régionaux, elle soumet des propositions et diffuse les décisions transmises par la Commission Nationale.
- 15.3.3 Les sociétés ou organismes privés : tout organisateur d'une rencontre de polo vélo est tenu de se conformer aux règlements généraux de la F.F.C. Les sociétés doivent être affiliées et en règle avec la F.F.C. et leur Comité Régional.
- 15.3.4 Le club recevant ou l'organisateur est tenu d'assurer la sécurité des joueurs et dirigeants de l'équipe visiteuse.

CHAPITRE 4 - QUALIFICATION

Les rencontres annoncées comme nationales ne sont ouvertes, ainsi que les championnats régionaux et nationaux, qu'aux joueurs possesseurs d'une licence délivrée par la F.F.C.

CHAPITRE 5 – PENALITES

- 15.5.1 Par assimilation aux articles 332 à 378 des règlements généraux de la F.F.C., les pénalités peuvent revêtir, d'après la gravité de la faute commise les aspects suivants : expulsion temporaire ou définitive, avertissement, blâme, amende, suspension ferme ou avec sursis.

- 15.5.2 Ces pénalités sont prononcées, suivant les cas, par l'arbitre, le Comité Régional, la Commission Sportive Nationale ou le Comité Directeur Fédéral.
- 15.5.3 L'arbitre peut prononcer l'expulsion temporaire ou définitive du joueur fautif. Il peut demander une sanction par simple mention dans le compte-rendu inscrit sur la feuille de match.
- 15.5.4 Au vu du compte-rendu de l'arbitre, le Comité Régional (ou la Commission Régionale si elle en a reçu délégation) peut prononcer une suspension ferme allant jusqu'à quatre matches consécutifs, assortie ou non d'une amende dont le montant est limité (article 336 des Règlements Généraux de la F.F.C.). Toute demande d'augmentation de la sanction doit être faite à la Commission Sportive Nationale ou au Comité Directeur Fédéral (articles 337 et 338 des Règlements Généraux de la F.F.C.).
- 15.5.5 Le joueur sanctionné peut faire appel dans les conditions des articles 356 et 362 des Règlements Généraux de la F.F.C.. Une demande en appel ne peut être faite que pour une suspension supérieure à quatre matches consécutifs.
- 15.5.6 Pendant une rencontre les étapes successives concernant l'utilisation des cartons jaunes et rouges sont les suivantes :
- 1) avertissement verbal
 - 2) carton jaune avec ou sans expulsion de 2 minutes
 - 3) carton rouge avec expulsion définitive du fautif et remplacement de ce dernier au bout de 5 minutes.
- Suivant la gravité des faits, l'arbitre a la possibilité de passer directement aux étapes 2 et 3.

CHAPITRE 6 - OFFICIELS

En application des Règlements Généraux de la F.F.C., il est désigné pour les rencontres de polo à bicyclette, un arbitre obligatoirement licencié qui est assisté de deux juges de fonds et de deux juges de touche désignés en commun accord avec les capitaines des équipes en présence. La Commission nationale de polo-vélo de la F.F.C. désigne les arbitres pour les matches du championnat de France.

En cas de désaccord ou d'absence de ses assesseurs, l'arbitre peut prendre la responsabilité de faire disputer la rencontre.

Les joueurs de chaque équipe, y compris les remplaçants, doivent être munis d'une licence au millésime de l'année courante. Cette licence doit être délivrée par la F.F.C. ou par une autre fédération affiliée à l'U.C.I. Les joueurs doivent adopter la tenue de coureur cycliste (maillots aux couleurs de leur club) et être munis de bicyclette ne comportant aucun accessoire dangereux pour les autres joueurs ou pour eux-mêmes.

CHAPITRE 7 - COMPOSITION DE L'EQUIPE

Une équipe se compose de 8 joueurs, dont 5 sont admis ensemble sur le terrain. L'un de ceux-ci est désigné comme gardien de but, les autres étant appelés joueurs de champ. Les 3 joueurs restant sont appelés remplaçants.

Les maillots des joueurs doivent porter un numéro de 1 à 10.

Le capitaine doit porter une brassard.

CHAPITRE 8 - FEUILLE DE MATCH

Un procès-verbal de la rencontre est établi sur papier libre ou sur un imprimé prévu à cet effet et fourni par l'organisateur. Ce procès-verbal doit mentionner entre autre :

- Le lieu, la date et l'heure de la rencontre
- Les équipes en présence
- Le score final
- La composition des équipes (nom, prénom, numéro de licence des joueurs) Le nom et le prénom de l'arbitre

Les signatures de l'arbitre et du capitaine de chaque équipe qui sont les seuls à pouvoir inscrire des réserves sur ce procès-verbal.

L'arbitre peut également y résumer les incidents survenus pendant la rencontre et le comportement des joueurs et des dirigeants.

Le nombre maximum de joueurs inscrits sur la feuille de match est de dix. Seuls ces joueurs sont admis à jouer dans la limite de 8 comme indiqué au chapitre 7.

La feuille de match, dûment remplie et signée, est envoyée par l'arbitre à l'organisateur de la rencontre.

CHAPITRE 9 - MODIFICATION DU REGLEMENT

Toute modification du règlement doit faire l'objet d'une délibération de la Commission Nationale de Polo-Vélo **et d'un vote du Bureau Exécutif**. Toute modification des règles du jeu doit, en plus, faire l'objet d'une application provisoire préalable d'un an.

CHAPITRE 10 - REGLES DU POLO A BICYCLETTE

Article 1 - Dimensions du terrain

- 1.1. Le terrain est rectangulaire. Il mesure 100 mètres de long sur 60 mètres de large. Toutefois, ces dimensions peuvent varier entre 80 et 110 mètres de long sur 40 à 70 mètres de large.
- 1.2. Ce terrain est partagé dans le sens de la longueur en deux parties égales par une ligne médiane passant par le centre d'un cercle de 10 mètres de rayon.
- 1.3. La zone (ou surface) de réparation a pour dimensions : 5 mètres à gauche des buts, 5 mètres de largeur de buts et 5 mètres à droite des buts, soit une longueur de 15 mètres sur 7 mètres de large en partant de la ligne de fond.
- 1.4. Le point de penalty est situé à 10 mètres de la ligne de fond dans l'axe des buts.
- 1.5. Toutes les lignes délimitant le terrain (la zone de réparation, la ligne médiane et le rond central) sont entièrement tracées à la chaux ou avec un ruban. En aucun cas, elles ne doivent être indiquées par un fossé ou une butée.
- 1.6. Aucune clôture ou obstacle (talus, arbre, etc.) ne doit se trouver à moins de 2 mètres de la ligne de touche et moins de 5 mètres de la ligne de fond.
Les buts attachés aux buts de football ne sont pas réglementaires.

Article 2 - Les buts

- 2.1. Les poteaux de but sont écartés de 5 mètres, la barre transversale est placée à 2,75 mètres du sol (mesures prises à l'intérieur).
- 2.2. Les montants de la barre transversale ne doivent pas avoir une épaisseur supérieure à 10 centimètres. Leurs arêtes doivent être abattues.
- 2.3. Dans la mesure du possible, des filets sont mis en place pour arrêter le ballon passé dans le cadre formé par les poteaux et la barre transversale. Pour éviter toute contestation, ils doivent empêcher le passage du ballon au niveau du sol et au droit des barres. C'est pourquoi ils doivent être maintenus au sol et être constitués avec une maille suffisante pour retenir le ballon.

Article 3 - Le ballon

- 3.1. Le ballon a un diamètre maximum de 15 centimètres et minimum de 12. Il doit être suffisamment gonflé.
- 3.2. Chaque équipe doit posséder un ballon en état de jeu. La première mi-temps est jouée avec le ballon de l'équipe perdante du tirage au sort. La seconde mi-temps est jouée avec celui de l'autre équipe.
- 3.3. En cours de partie, si le ballon est crevé ou hors d'usage, l'arbitre arrête le jeu. Avec un nouveau ballon, il remet en jeu par une "chandelle" (voir article 22.4.) au point où le jeu s'est arrêté. Si l'arrêt de jeu a lieu dans la zone de réparation, la "chandelle" est jouée suivant la définition de l'article 24.6.
- 3.4. Si le ballon est crevé sur une remise en jeu, celle-ci sera rejouée avec un nouveau ballon.

Article 4 - Le maillet

- 4.1. La tête du maillet a les dimensions maximales suivantes :
 - Longueur maximale : 130 mm,
 - Largeur : entre 40 et 60 mm,
 - Épaisseur : entre 30 et 40 mm.
- 4.2. Le manche est rigide ou flexible au goût du joueur. La longueur totale (y compris la tête) ne doit pas dépasser un mètre.

Article 5 - La bicyclette

La bicyclette est composée d'un cadre, deux roues, un guidon, une selle et un système de pédalage.

- 5.1. Le développement ne doit pas être supérieur à 3,50 mètres.
- 5.2. Le guidon doit être rigoureusement bouché. Tout accessoire jugé dangereux est interdit (papillons, repose-pied, cale-pied, pédales métalliques, etc.).
- 5.3. La longueur totale de la bicyclette ne doit pas excéder 1,80 mètres.

- 5.4. Tout objet, posé dans le but d'empêcher le passage du ballon au travers ou en dessous du cadre, est interdit.

Article 6 - Tenue des joueurs

- 6.1. Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter une tenue de même couleur, exception faite du gardien de but.
- 6.2. Le gardien de but porte une tenue qui, par sa couleur, le distingue nettement de tous les autres joueurs (équipiers et adversaires).
- 6.3. Dans le cas où les joueurs des deux équipes en présence sont porteurs de tenues de même couleur ou pouvant être confondues, les joueurs de l'équipe visiteuse doivent s'équiper d'une tenue distincte. Si la rencontre a lieu sur terrain neutre, l'équipe devant changer de tenue est tirée au sort.
- 6.4. Le port du casque est obligatoire.
- 6.5. Les maillots des joueurs doivent porter un numéro de 1 à 10.
- 6.6. Le capitaine doit porter un brassard.

Article 7 - Composition de l'équipe

Une équipe se compose de 8 joueurs, dont 5 sont admis ensemble sur le terrain. L'un de ceux-ci est désigné comme gardien de but, les autres étant appelés joueurs de champ. Les 3 joueurs restant sont appelés remplaçants.

Article 8 - Capitaine d'équipe

- 8.1. Dans chaque équipe, un des 8 joueurs est désigné comme capitaine. Lui seul a le droit d'intervenir auprès de l'arbitre, de porter réclamation ou de demander des explications.
- 8.2. S'il quitte le terrain sur blessure ou expulsion, il désigne un équipier pour le remplacer et en informe l'arbitre.

Article 9 - Changement de joueur

Les trois joueurs remplaçants sont admis à jouer dans les conditions suivantes:

- 9.1. Sur demande du capitaine à l'arbitre, un joueur quitte le terrain près de l'endroit où il se trouve avant que son remplaçant fasse son entrée dans le jeu à proximité de la ligne médiane et après avoir obtenu l'accord de l'arbitre. La demande ne peut être faite que lors d'un arrêt de jeu.
- 9.2. Le joueur remplaçant entre sur le terrain consécutivement à la sortie du joueur remplacé. A aucun moment, une équipe ne doit avoir plus de 5 joueurs sur le terrain.
- 9.3. Le joueur remplacé devient à son tour remplaçant et peut à nouveau entrer en jeu pendant la partie suivant le même processus qu'en 9.1.
- 9.4. Les changements de joueurs ne sont pas limités en nombre et peuvent avoir lieu à tout moment, y compris pendant les prolongations.
- 9.5. Le temps passé pour ces changements est décompté par l'arbitre et ajouté au temps réglementaire au même titre que les arrêts de jeu.

Article 10 - Durée du match

La partie a une durée effective de 60 minutes, séparée en 2 périodes de 30 minutes chacune par un repos d'une durée de 5 à 10 minutes.

Article 11 - Choix du camp

- 11.01. Le choix du camp est tiré au sort par l'arbitre en présence des 2 capitaines.
- 11.02. Le gagnant du tirage au sort choisi son camp, le perdant bénéficie du coup d'envoi.
- 11.03. En seconde période, le gagnant du tirage au sort initial bénéficie du coup d'envoi après changement de camp.

Article 12 - Position de jeu

- 12.1. Pour être autorisé à toucher le ballon ou à attaquer un adversaire, le joueur doit tenir obligatoirement son maillet dans la main droite et son guidon dans la main gauche et ne doit pas être en contact avec le sol.
- 12.2. Le gardien de but bénéficie d'autorisations spécifiques mentionnées à l'article 19.

Article 13 - Engagement - Coup d'envoi

- 13.1. Pour débiter la partie ou après un but marqué, le ballon est placé au centre du terrain pour être remis en jeu en direction du camp opposé.
- 13.2. Tous les joueurs doivent être dans leur camp respectif. Seuls les joueurs de l'équipe procédant à la remise en jeu du ballon sont admis dans le rond central. Les joueurs adverses peuvent y pénétrer dès que le ballon a été frappé.
- 13.3. Le joueur procédant à la mise en jeu peut franchir la ligne médiane pour frapper le ballon.
- 13.04. En sus des 3 alinéas ci-dessus, les joueurs sont soumis aux règles des alinéas 3, 4 et 5 de l'article 24.
- 13.5. L'engagement consécutif à un but marqué est fait par l'équipe qui a laissé entrer le ballon dans ses buts.
- 13.6. Lors d'un engagement, si le joueur envoie le ballon directement dans le but, celui-ci est accordé.

Article 14 - Ballon sorti hors des limites du terrain

- 14.1. Lorsque le ballon est sorti du terrain par la ligne de touche, il est remis en jeu à l'endroit où il a franchi cette ligne. La remise en jeu est faite par l'équipe adverse du dernier joueur ayant touché le ballon avant qu'il franchisse la ligne.
- 14.2. Lorsque le ballon est sorti du terrain par la ligne de fond, il y a sortie de but si le dernier joueur ayant touché le ballon avant qu'il franchisse la ligne est un joueur du camp attaquant. Si ce joueur appartient au camp défendant, il y a corner.

- 14.3. Pour effectuer la remise en jeu consécutive à une sortie de but, le ballon est posé à l'intersection de la ligne de fond et de la limite latérale de la zone de réparation, sur le côté du but où le ballon est sorti.
- 14.4. Pour effectuer la remise en jeu consécutive à un corner, le ballon est posé à l'intersection de la ligne de fond et de la ligne de touche, sur le côté du but où le ballon est sorti.
- 14.5. Si le ballon sort du terrain en passant au-dessus du but, le choix du côté de remise en jeu se fait en considérant la trajectoire du ballon par rapport à l'axe du but.
- 14.6. Si, sur la remise en jeu consécutive à une touche, une sortie de but ou un corner, le joueur envoie directement le ballon dans le but, celui-ci est accordé.
- 14.7. Les lignes font partie du terrain. Le ballon est sorti quand il a franchi entièrement la ligne.
- 14.8. Tous les joueurs autres que celui chargé de la remise en jeu doivent être à plus de 10m du ballon, à l'exception du joueur faisant office de gardien de but qui lors d'une remise en jeu consécutive à une sortie de but peut être sur la ligne de but entre les poteaux de but, s'il n'est pas sur la ligne de but et entre les poteaux il doit être à plus de 10m du ballon.

Article 15 - Arrêt de jeu

- 15.1. Le jeu est arrêté consécutivement à un coup de sifflet de l'arbitre.
- 15.2. La durée des arrêts de jeu est ajoutée par l'arbitre au temps réglementaire de la période concernée (mi-temps ou prolongation).
- 15.3. Si le jeu est arrêté pour cause de force majeure (blessure de l'arbitre ou terrain devenu impraticable, par exemple) et ne peut être repris dans un délai maximum de 30 minutes, l'arbitre arrête définitivement la partie et adresse un rapport à l'organisateur de la rencontre pour suite à donner.
- 15.4. Le temps passé pour effectuer les remises en jeu consécutives à une sortie de but, touche, corner ou coup franc, n'est pas décompté par l'arbitre.

Article 16 - Enregistrement des points

- 16.1. Un but vaut un point.
- 16.2. Un but est marqué lorsque le ballon passe entre les 2 poteaux et au-dessous de la barre transversale.
- 16.3. Un but n'est valable que si le ballon entier a franchi la ligne de but.
- 16.4. Si un joueur détourne ou envoie le ballon dans son but, le point est accordé à l'adversaire.
- 16.05. Est déclaré vainqueur, l'équipe qui possède le nombre de points le plus élevé au coup de sifflet final.

Article 17 - Prolongations

- 17.1. En cas d'égalité de points à la fin du temps réglementaire, si la rencontre doit désigner obligatoirement un vainqueur, l'arbitre fait jouer 2 périodes de 10 minutes chacune. Il n'y a pas

de repos entre ces 2 périodes, mais seulement un changement de camp. Le choix du camp pour commencer la première période est fait suivant la procédure de l'article 11.

- 17.2. En cas d'égalité de points à la fin de ces deux périodes, une série de penalties est jouée par 4 joueurs de chaque équipe. Ces joueurs et le gardien de but sont désignés à l'arbitre par le capitaine parmi les 8 joueurs de son équipe.

Les séries de penalties se dérouleront comme suit :

- 1) Un seul but, choisi par l'arbitre est utilisé.
- 2) Un tirage au sort est effectué par l'arbitre en présence des 2 capitaines. Le gagnant du tirage au sort a le choix de commencer ou non la série de tirs.
- 3) Les gardiens de but jouent alternativement contre un joueur de l'équipe adverse. Le gardien de but ne jouant pas se retire derrière la ligne de fond et au-delà de la limite de la zone de réparation (soit 5 mètres au-delà des poteaux de buts).
- 4) L'ordre dans lequel les 4 joueurs effectuent leur tir est indiqué à l'arbitre par chaque capitaine avant le début des tirs.
- 5) Les joueurs de chaque équipe attendent leur tour de jouer à une distance minimum de 10 mètres derrière le point de penalty. Après avoir effectué son tir, le joueur revient se placer derrière ceux en attente.
- 6) A la fin de la série, l'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de points est déclarée vainqueur.
- 7) En cas d'égalité après une série de tirs, une autre série est jouée par les mêmes joueurs et dans le même ordre (voir § 4) et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe emporte la décision.
- 8) Pour être validé en but, le ballon doit entrer directement dans le but ou consécutivement à un détournement du gardien de but et/ou des poteaux du but et/ou de la barre transversale. A aucun moment, le tireur n'est autorisé à toucher une seconde fois le ballon.
- 9) Le tireur et le gardien de but sont également tenus au respect de la règle de l'article 25 (Penalty).

Article 18 - Autorisations

Sous respect de l'article 12, il est permis :

- 18.1. D'empêcher son adversaire de frapper le ballon en mettant le maillet en travers de la trajectoire du sien, sans tirer dessus et en le retirant aussitôt.
- 18.2. De faire avec son maillet un tour complet (moulinet) si un adversaire ne se trouve pas à proximité.
- 18.3. De jongler en faisant rebondir le ballon sur le maillet.
- 18.04. De jouer le ballon et de marquer le but avec les roues.
- 18.05. De jouer le ballon sur sa gauche lorsque l'on n'est pas attaqué sur sa droite par un adversaire.
- 18.06. De sortir ou rouler hors des limites du terrain pour faire acte de jeu.

18.07. De frapper le ballon avec la tête ou toute partie du corps (sauf article 22.3.13).

18.08. On considère comme autorisé toute action de jeu non interdite par le présent règlement.

Article 19 - Gardien de but

A l'intérieur de la zone de réparation, il est permis au gardien de but :

Les joueurs adverses doivent l'éviter.

- 19.1. De repousser ou dévier le ballon avec la main gauche après avoir lâché son guidon.
- 19.2. En partant d'une position réglementaire (article 12) de sauter de sa bicyclette pour repousser ou dévier le ballon avant de reprendre contact avec le sol. Dans cette action, si le ballon est dévié ou arrêté par la bicyclette, il y a pénalty si le joueur n'est plus en contact avec son vélo.
- 19.3. D'arrêter ou de dégager une balle aérienne avec les pieds.

Article 20 - Droit de passage

- 20.1. Le droit de passage est donné au joueur qui suit ou qui possède le ballon.
Dans la zone de réparation, il perd son droit de passage au profit du gardien de but.
- 20.2. Si 2 joueurs sont côte à côte en direction du ballon : le joueur situé à gauche doit prendre le ballon par la droite et celui situé à droite par la gauche.

Article 21 - Rencontres

Quand 2 joueurs avancent face à face vers le ballon, chacun d'eux l'aborde sur la droite (côté maillet).

Lorsque 2 équipiers avancent côte à côte, le ballon entre eux, celui qui a le ballon sur sa gauche doit s'écarter si un adversaire vient à leur rencontre et ne pas gêner celui-ci.

Article 22 - Fautes

- 22.1. Toute violation des présentes règles de jeu est déclarée faute et sanctionnée par un coup franc, à l'endroit où elle s'est produite. Une faute commise par un joueur dans sa zone de réparation est sanctionnée par un pénalty. Si la faute n'est pas estimée dommageable par l'arbitre, celui-ci laisse le jeu se poursuivre (par exemple, si le joueur ou son équipe conserve le bénéfice de l'action à la suite d'une faute commise sur lui). L'arbitre peut accorder un but précédé d'une faute du camp défendant. On appelle cette façon de faire : "règle de l'avantage".
- 22.2. Sont déclarées fautes, les actions de jeu suivantes :
 - 1) Bousculer ou épauler dangereusement un joueur.
 - 2) Gêner un joueur n'ayant pas le ballon.
 - 3) Jouer ou toucher le ballon avec un pied à terre.
 - 4) Jouer ou toucher le ballon sans tenir son guidon de la main gauche.
 - 5) Porter le ballon avec le corps, le maillet ou la bicyclette.

- 6) Mettre le maillet dans la roue ou au travers de la bicyclette d'un adversaire.
 - 7) Attaquer le porteur du ballon sur sa gauche.
 - 8) Couper la trajectoire ou zigzaguer devant le joueur ayant le droit de passage.
 - 9) S'arrêter devant le joueur en possession du ballon.
 - 10) Projeter ou lâcher sa bicyclette ou son maillet pour arrêter le ballon ou gêner son adversaire.
 - 11) Engager sa roue entre la bicyclette d'un adversaire porteur du ballon et le ballon ainsi que d'avoir des gestes dangereux par leur violence pour contrer le ballon.
 - 12) Dresser son vélo ou son maillet devant un adversaire.
 - 13) Jouer volontairement le ballon avec le pied.
 - 14) Monter sa bicyclette d'une façon dangereuse ou en mauvais état (par exemple, guidon retourné, pédale cassée, chaîne sautée, selle cassée, etc.).
 - 15) Frapper ou retenir le maillet d'un adversaire.
 - 16) Se passer ou jouer le ballon sur sa gauche lorsqu'on est chargé sur sa droite par un adversaire.
 - 17) Arrêter ou dévier le ballon avec la main gauche après avoir lâché le guidon.
 - 18) Tenir des propos insultants ou déplacés, proférer des menaces envers quiconque ou contester les décisions de l'arbitre.
 - 19) Changer de direction intentionnellement pour le joueur porteur du ballon afin de percuter le joueur adverse qui le marque régulièrement à droite, alors qu'il pourrait l'éviter
- 22.3. L'article 19 (Gardien de but) prévaut sur les textes du chapitre précédent (22.2.) en cas de contradiction.
- 22.4. Si l'arbitre estime la faute partagée, il remet le ballon en jeu en "chandelle" de la façon suivante : 2 joueurs, un de chaque équipe, sont mis face à face, chacun dirigé vers le camp adverse. A égale distance des 2 joueurs, ils laissent tomber le ballon au sol. Celui-ci ne peut être touché qu'après un rebond. Si cette faute a eu lieu dans la zone de réparation, la "chandelle" est jouée suivant la procédure de l'article 24.6. Tous les autres joueurs doivent se trouver à une distance minimum de 10 mètres.

Article 23 - Désordre

Si un désordre se produit dans la zone de réparation, l'arbitre peut ordonner une remise en jeu par un joueur du camp défendant à l'endroit où s'est produit le désordre. Celui-ci ne doit pas être la conséquence d'une faute d'un joueur du camp défendant.

Article 24 - Remise en jeu du ballon

- 24.1. Après chaque arrêt de jeu, la remise en jeu du ballon se fait consécutivement à un coup de sifflet de l'arbitre. Il est procédé à une remise en jeu en particulier comme conséquence d'un coup franc, d'une touche, d'une sortie de but ou d'un corner.

- 24.2. Tous les joueurs autres que celui chargé de la remise en jeu doivent être à plus de 10m du ballon, à l'exception du joueur faisant office de gardien de but qui lors d'une remise en jeu consécutive à une sortie de but peut être sur la ligne de but entre les poteaux de but, s'il n'est pas sur la ligne de but et entre les poteaux il doit être à plus de 10m du ballon.
- 24.3. Le joueur effectuant la remise en jeu ne peut retoucher le ballon que si celui-ci a parcouru une distance de 10 mètres ou s'il a été touché par un autre joueur.
- 24.4. Le ballon est en jeu lorsqu'il a parcouru une distance égale à sa circonférence, soit environ 50 centimètres. Si le ballon est manqué par le tireur et n'effectue pas cette distance, l'arbitre fait rejouer la remise en jeu.
- Sa bicyclette, l'arbitre laisse le jeu se dérouler, sauf si le tir ainsi fait se conclue directement en but, auquel cas, il fait rejouer la remise en jeu.
- 24.5. Si une faute est commise en dehors de la zone de réparation, mais à moins de 10 mètres du but, l'arbitre recule l'endroit de la remise en jeu afin que les joueurs adverses puissent se tenir sur la ligne de fond tout en respectant la distance réglementaire de 10 mètres. L'arbitre recule le ballon suivant l'angle formé par l'axe du but et le point original de la faute.

Article 25 - Penalty

- 25.1. Lorsqu'il y a penalty, l'arbitre doit veiller à ce que les joueurs respectent le placement suivant :
- 1) Le gardien de but est sur la ligne de fond entre les poteaux de but et à une distance minimum de 10 mètres du ballon.
 - 2) Les joueurs du camp défendant sont derrière la ligne de fond et au-delà de la limite latérale de la zone de réparation avec deux joueurs de chaque côté du but.
 - 3) Le tireur est à proximité du ballon.
 - 4) Les équipiers du tireur sont à une distance minimum de 10 mètres de la ligne de fond du camp défendant.
- 25.2. Avant de siffler, l'arbitre doit s'assurer que le gardien de but et le tireur sont immobiles et prêts à jouer, tandis que les autres joueurs sont placés.
- 25.3. Au coup de sifflet de l'arbitre :
- 1) A l'arrêt ou en roulant, le tireur joue le ballon d'un coup de maillet.
 - 2) Le gardien de but peut avancer sur la ligne de but ou en direction du ballon, mais il ne peut s'en approcher à moins d'un mètre.
- 25.4. Si le ballon est renvoyé par le gardien de but ou les poteaux, il est à nouveau en jeu. Tous les autres joueurs, y compris le tireur, peuvent alors le jouer.
- 25.5. Si le ballon ne parvient pas à la ligne de fond et s'arrête avant, seul le gardien de but est autorisé à le toucher. En attendant, les autres joueurs restent à leur place respective (voir article 25.1.).

Article 26 - Joueurs mis hors jeu

Voir chapitre 5.

Tout joueur qui persiste à commettre volontairement des fautes dans le but d'empêcher l'adversaire de jouer ou qui se rend coupable d'actes dangereux peut être mis hors-jeu par l'arbitre à titre temporaire ou définitif.

La durée de l'expulsion temporaire est laissée à l'appréciation de l'arbitre.
Par ailleurs, le joueur fautif peut encourir les sanctions prévues aux règlements généraux de la Fédération Française de Cyclisme.

Article 27 - L'arbitre

Il est le seul à juger de l'opportunité des fautes et ne peut être contesté par quiconque pendant la partie.

Il doit être considéré comme "accident du terrain". Si un but vient à être marqué à la suite d'un rebond sur lui, il peut valider ce but.

Article 28 - Fin de partie

La fin d'une période (mi-temps) est généralement sifflée par l'arbitre à la suite d'une remise en jeu ou lorsque le ballon se trouve vers le milieu du terrain. L'arbitre doit attendre la conclusion d'un penalty, d'un corner ou d'un coup franc.

Article 29 - Forfait - Equipe incomplète

- 29.1. Toute équipe qui, un quart d'heure après l'heure fixée par le coup d'envoi, ne peut présenter au moins 4 joueurs sur le terrain est déclarée forfait.
- 29.2. Seul l'organisateur dont relève la rencontre est habilité pour entériner le forfait.

Une équipe peut être autorisée à jouer si elle se compose au minimum de 4 joueurs. Si au cours de la rencontre plusieurs joueurs d'une même équipe deviennent indisponibles par blessure ou expulsion, même si elle n'est plus en mesure de présenter 4 joueurs sur le terrain la rencontre se poursuit.

Article 30 - Accidents - Changement de matériel

- 30.1. Aucune réparation de matériel ne doit être faite sur le terrain. Pour procéder au remplacement ou à la réparation de son matériel, le joueur doit sortir du terrain.
- 30.2. L'arbitre peut obliger un joueur à changer de matériel s'il juge celui-ci dangereux (maillet cassé, pédale cassée ou chaîne sautée, par exemple).
- 30.3. En cas de blessure, le joueur doit sortir du terrain pour se faire soigner.

Article 31 - Entrée en cours du jeu

- 31.1. Consécutivement à une blessure ou un changement de matériel, tout joueur entrant en jeu pendant la partie pénètre sur le terrain par la ligne de touche dans une zone allant jusqu'à 10 mètres de la zone médiane.
- 31.2. Le gardien de but est autorisé à entrer en jeu par la ligne de fond.
- 31.3. Le joueur doit avoir demandé et obtenu l'accord de l'arbitre pour entrer en jeu.

- 31.4. Tout joueur inscrit sur la feuille de match peut être admis à jouer, même s'il est absent au début ou pendant la partie dans la limite de 8.

Article 32 - Etat du terrain

Si le terrain est rendu impraticable avant ou pendant la partie, seul l'arbitre est habilité pour juger de l'opportunité de commencer ou d'interrompre le match.

Il peut prendre l'avis des 2 capitaines.