

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 - FEUILLE DE MATCH.....	4-5
CHAPITRE 8 - MODIFICATION DU REGLEMENT	5
CHAPITRE 9 - REGLES DU POLO A BICYCLETTE.....	5
<i>Article 1 - Dimensions du terrain</i>	<i>5</i>
<i>Article 2 - Les buts.....</i>	<i>5</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 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 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 en possession 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 Nationale ou le Bureau Exécutif.

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 Nationale ou au Bureau Exécutif.

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 - 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 autres :

- 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 8 - 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 9 - REGLES DU POLO A BICYCLETTE

Article 1 - Dimensions du terrain

15.10.1. Le terrain est rectangulaire. Ces dimensions peuvent varier :

Entre 80 et 120 mètres (87,489 yards et 131,234 yards) de long

Sur 40 à 75 mètres (43,744 yards et 82,021 yards) de large.

Toutefois, il est recommandé d'utiliser les mesures optimales de 100 mètres (109,361 yards) de long sur 60 mètres (65,617 yards) de large.

15.10.2. Ce terrain est partagé dans le sens de la longueur en deux parties égales par une ligne médiane parallèle aux lignes de fond passant par le centre d'un cercle de 10 mètres (10,936 yards) de rayon.

15.10.3. Une ligne parallèle aux lignes de touche et passant par le centre du cercle décrit à l'article 1.2 sera tracée sur 25 mètres de part et d'autre de la ligne médiane. Cette ligne est appelée "ligne de sprint"

15.10.4. Un but de 4 mètres (4.374 yards) de large sera placé au milieu de chaque ligne de fond.

15.10.5. De chaque côté du terrain, la zone (ou surface) de réparation a pour dimensions : 5,5 mètres (6,015 yards) à gauche des buts, 4 mètres (4,374 yards) de largeur de buts et 5,5 mètres (6,015 yards) à droite des buts, soit une longueur de 15 mètres (16,404 yards) sur 7 mètres (7,655 yards) de large en partant de la ligne de fond.

15.10.6. Le point de penalty est situé à 10 mètres (10,936 yards) de la ligne de fond dans l'axe des buts.

15.10.7. Dans chaque moitié de terrain, une ligne parallèle aux lignes de fond et allant jusqu'aux deux lignes de touche sera tracée à 25 mètres (27,34 yards) de la ligne médiane.

15.10.8. Toutes les lignes délimitant le terrain sont entièrement tracées à la chaux ou à la peinture.

15.10.9. Aucune clôture ou obstacle (talus, arbre, etc.) ne doit se trouver à moins de 2 mètres (2,187 yards) de la ligne de touche et moins de 5 mètres (5,468 yards) de la ligne de fond.

Article 2 - Les buts

15.10.10. Les poteaux de but sont écartés de 4 mètres (4,374 yards), la barre transversale est placée à 2,75 mètres (3,007 yards) du sol (mesures prises à l'intérieur).

15.10.11. Les montants de la barre transversale ne doivent pas avoir une épaisseur supérieure à 10 centimètres (3,937 pouces). Leurs arêtes doivent être abattues.

15.10.12 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

15.10.13. La balle dite de "arena polo ball" ou "balle de polo sur sable" est utilisée. Elle doit être ronde et avoir une circonférence minimale de 32 centimètres (12,6 pouces) et maximale de 38 centimètres (15 pouces) lorsqu'elle est gonflée. Elle doit avoir un poids compris entre 170 et 182 grammes. Elle doit être suffisamment gonflée.

15.10.14. Chaque équipe doit posséder un ballon en état de jeu. Le premier quart-temps est joué avec le ballon de l'équipe perdante du tirage au sort. Le second quart-temps est joué avec celui de l'autre équipe et ainsi de suite pour les deux autres quart-temps

15.10.15. L'arbitre de la rencontre est le seul décideur de l'état de jeu d'une balle. Il a toute autorité pour remettre en cause l'article 3.2. ci-dessus en cas de nécessité.

15.10.16. Si le ballon est crevé sur une remise en jeu, celle-ci sera rejouée avec un nouveau ballon. 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 23.4.) au point où le jeu s'est arrêté. Si l'arrêt de jeu a lieu à moins de 10 mètres (10,936 yards) d'un but, la "chandelle" est jouée à 10 mètres (10,936 yards) de ce but à un point déterminé par l'arbitre.

Article 4 - Le maillet

15.10.17. La tête du maillet a les dimensions maximales suivantes :
Longueur : 25 cm (9,8 pouces),
Circonférence : 20 cm (7,9 pouces)

15.10.18. Le manche est rigide ou flexible au goût du joueur. La longueur totale (y compris la tête) ne doit pas dépasser un mètre et 10 centimètres (43,31pouces).

15.10.19. L'utilisation de métal pour la fabrication du manche ou de la tête du maillet est interdite.

Article 5 - La bicyclette

15.10.20. Le développement maximal de la bicyclette ne doit pas être supérieur à 4,50 mètres (4,921 yards).

15.10.21. Tous types d'assistance électrique est interdite.

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

15.10.23. Le guidon doit être rigoureusement bouché.

15.10.24. Les roues à bâtons sont interdites.

15.10.25. Tout accessoire jugé dangereux (et non nécessaire) est interdit (par exemple : béquille, porte-bidon, cale-pied, sonnette, lumière).

15.10.26. Les pédales en métal sont interdites.

Article 6 - Tenue des joueurs

15.10.27. Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter une tenue de même couleur, exception faite du gardien de but. Le gardien de but porte une tenue qui, par sa couleur, le distingue nettement de tous les autres joueurs (équipiers et adversaires). Tous les joueurs doivent porter un numéro sur leur maillot.

15.10.28. 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.

15.10.29. Le port d'un casque de cyclisme est obligatoire pour tous les joueurs, une mentonnière et/ou une visière intégrale de type protection bucco-dentaire doit être adapté sur les casques des gardiens de buts.

Article 7 - Composition de l'équipe

15.10.30. Une équipe se compose au maximum de 8 joueurs, dont un gardien de but, quatre joueurs de champ et jusqu'à trois remplaçants. Une équipe ne doit pas avoir plus de cinq joueurs sur le terrain à aucun moment.

Article 8 - Capitaine d'équipe

15.10.31. Dans chaque équipe, un des 8 joueurs est désigné comme capitaine. Lui seul a le droit d'intervenir auprès de l'arbitre.

15.10.32. S'il quitte le terrain sur blessure ou expulsion, il désigne un équipier pour le remplacer en lui donnant le brassard et en informe l'arbitre.

Article 9 - Changement de joueur

15.10.33. Les changements de joueurs ne sont pas limités en nombre et ne peuvent avoir lieu que lorsque la balle n'est pas en train d'être jouée.

15.10.34. 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 dans les 10 mètres (10,936 yards) autour de la ligne médiane et après avoir obtenu l'accord de l'arbitre.

15.10.35. Le joueur remplaçant entre sur le terrain consécutivement à la sortie du joueur remplacé et après accord de l'arbitre. A aucun moment, une équipe ne doit avoir plus de 5 joueurs sur le terrain.

15.10.36. Le joueur remplacé devient à son tour remplaçant et peut à nouveau entrer en jeu pendant la partie suivant le même processus qu'en 9.2.

15.10.37. Tous les joueurs indiqués sur la feuille de match sont autorisés à jouer, même s'ils n'étaient pas présents au début du match.

15.10.38. 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

15.10.39. La partie a une durée effective de 60 minutes, divisée en 4 périodes de 15 minutes,

chacune séparée par un repos d'une durée de 5 minutes. (Pour une question d'organisation de tournoi, l'organisateur, avec la validation des capitaines et des arbitres, peut varier la durée des périodes, chaque période sera d'un minimum de 10 minutes et/ou modifier le nombre de période, le nombre de période ne pouvant être que 2 ou 4).

Article 11 - Choix du camp

15.10.40. Le choix du camp est tiré au sort par l'arbitre en présence des 2 capitaines.

15.10.41. Le gagnant du tirage au sort choisi le camp qu'il défendra lors de la première période.

15.10.42 Les équipes changeront de camp à chaque nouvelle période.

Article 12 - Position de jeu

15.10.43. 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 avec aucune partie de son corps.

15.10.44. Pour être autorisé à attaquer un adversaire qui joue la balle sur son côté droit, un joueur doit attaquer cet opposant sur le côté droit de cet opposant avec la balle au milieu des deux joueurs (c'est à dire que la balle doit se trouver sur côté gauche du joueur attaquant le porteur de la balle).

15.10.45. Pour être autorisé à attaquer un adversaire qui joue la balle sur son côté gauche, un joueur doit attaquer cet opposant sur le côté gauche de cet opposant avec la balle au milieu (c'est à dire que la balle doit se trouver sur côté droit du joueur attaquant).

15.10.46. Le gardien de but bénéficie d'autorisations spécifiques mentionnées à l'article 20.

Article 13 - Coup d'envoi - Sprint

15.10.47. Pour débiter la partie et au début de chaque période, un sprint sera couru de la manière suivante :

15.10.47-1. Le ballon est placé au centre du terrain.

15.10.47-2. Chaque équipe indique à l'arbitre un sprinter.

15.10.47-3. Chaque sprinter doit se mettre en position de départ avec la base de sa roue avant sur la ligne de fond à gauche de son but et avec un pied à terre.

15.10.47-4. Les autres joueurs se placent n'importe où dans leur camp respectif sans gêner en aucune manière la trajectoire des sprinters.

15.10.47-5. Au coup de sifflet de l'arbitre, les sprinters s'élancent vers la balle mais ne doivent pas couper la ligne de sprint. Les autres joueurs peuvent entrer dans l'autre moitié de terrain pourvu qu'ils ne gênent en aucune manière les deux sprinters.

15.10.47-6. Une fois la balle touchée par l'un des sprinters, n'importe quel autre joueur peut attaquer ce sprinter ou jouer la balle, pourvu qu'il ne mette pas en danger les sprinters.

15.10.47-7. Un but marqué directement suite à un sprint est valable.

Article 14 – Engagement après un but marqué

15.10.48. Après avoir encaissé un but, une équipe effectuera un engagement de la manière suivante :

15.10.48-1 Le ballon est placé au centre du terrain.

15.10.48-2. 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.

15.10.48-3. Le joueur procédant à la mise en jeu peut franchir la ligne médiane pour frapper le ballon.

15.10.48-4. Le joueur procédant à la remise en jeu ne peut toucher la balle qu'une fois. Il n'a pas le droit de toucher à nouveau la balle tant qu'aucun autre joueur ou qu'aucune autre bicyclette d'un autre joueur ne la touche.

15.10.48-5 Lors d'un engagement, si le joueur envoie le ballon directement dans le but, celui-ci est accordé.

Article 15 - Ballon sorti hors des limites du terrain

15.10.49. Le ballon est considéré comme sorti du terrain quand il a franchi entièrement la ligne.

15.10.50. Lorsque le ballon est sorti du terrain par une ligne de touche, il est remis en jeu par l'équipe adverse du dernier joueur (ou son maillet ou son vélo) ayant touché le ballon avant qu'il franchisse la ligne à l'endroit où il a franchi cette ligne. Le joueur effectuant la remise en jeu ne doit utiliser qu'un seul tir et uniquement en arrière. Les joueurs adverses doivent être à un minimum de 10 mètres (10,936 yards) de la balle.

15.10.51. Lorsque le ballon est sorti du terrain par une ligne de fond par un joueur attaquant (ou par son maillet ou par son vélo), l'équipe défendante effectuera une remise en jeu sous forme de sortie de but telle que décrite à l'article 15.4. Lorsque le ballon est sorti du terrain par une ligne de fond par un joueur défendant (ou par son maillet ou par son vélo), l'équipe attaquante effectuera une remise en jeu sous forme de corner telle que décrite à l'article 15.5. Le joueur effectuant la remise en jeu ne doit utiliser qu'un seul tir (en avant ou en arrière selon son gré). Les joueurs adverses doivent être à un minimum de 10 mètres (10,936 yards) de la balle. Si cette remise en jeu effectuée moins de 10 mètres, le joueur effectuant la remise en jeu n'a pas de droit de rejouer la balle avant qu'un autre joueur (ou vélo ou maillet), d'une des deux équipes, n'ait retouché la balle entre deux.

15.10.52. 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.

15.10.53. 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.

15.10.54. Si le ballon sort du terrain en passant au-dessus du but, le choix du côté de remise en jeu se fait par l'arbitre en considérant la trajectoire du ballon par rapport à l'axe du but.

15.10.55. 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.

Article 15 - Arrêt de jeu

15.10.56. Le jeu est arrêté consécutivement à un coup de sifflet de l'arbitre.

15.10.57. La durée des arrêts de jeu est ajoutée par l'arbitre au temps réglementaire de la période concernée.

15.10.58. Si le jeu est arrêté pour cause de force majeure (blessure de l'arbitre, terrain devenu impraticable...), il peut être repris dans un délai maximum de 30 minutes, au-delà, l'arbitre arrête définitivement la partie et adresse un rapport à l'organisateur de la rencontre pour les suites à

donner, soit le match est entériné (si le jeu a été arrêté dans le 3ème ou 4ème quart-temps) soit le match est reporté et sera rejoué (si le jeu a été arrêté dans le 1er ou 2ème quart-temps).

Article 16 - Enregistrement des points

15.10.59. Un but n'est valable que si le ballon entier a franchi la ligne de but entre les deux poteaux et au-dessous de la barre transversale.

15.10.60. Si un joueur détourne ou envoie le ballon dans son but, le point est accordé à l'adversaire.

15.10.61. Est déclaré vainqueur, l'équipe qui possède le nombre de point le plus élevé au coup de sifflet final.

Article 17 - Prolongations

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

15.10.63. En cas d'égalité de points à la fin de ces deux périodes, une série de tirs au but est tirée par quatre 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, de même que l'ordre dans lequel les joueurs vont tirer.

15.10.64. Les séries de tirs au but se dérouleront comme suit :

15.10.64-1. Un seul but, choisi par l'arbitre est utilisé.

15.10.64-2. Un tirage au sort est effectué par l'arbitre en présence des deux capitaines. Le gagnant du tirage au sort a le choix de commencer ou non la série de tirs.

15.10.64-3. Chaque gardien de but joue alternativement contre un joueur de l'équipe adverse. Le gardien de but dont l'équipe va tirer au but se retire derrière la ligne de fond et au-delà de la limite de la zone de réparation.

15.10.64-4 Les joueurs de chaque équipe attendent leur tour de tirer à une distance minimum de 10 mètres (10,936 yards) derrière le point de pénalty. Après avoir effectué son tir, le joueur revient se placer à une distance minimum de 10 mètres (10,936 yards) derrière le point de pénalty.

15.10.64-5. A la fin de la série de tirs au but, l'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de points est déclarée vainqueur.

15.10.64-6. En cas d'égalité après une série de tirs au but, une autre série entière de tirs au but est jouée par les mêmes joueurs et dans le même ordre et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe emporte la décision.

15.10.64-7. Le tireur du tir au but ne peut toucher la balle qu'une fois. 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.

15.10.64-8. Le tireur et le gardien de but sont également tenus au respect des règles de l'article 25 (Pénalty).

Article 18 - Autorisations

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

15.10.65-1. 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. Malgré tout, un joueur ne peut pas soulever ("lifter") le maillet d'un adversaire et doit retirer son maillet immédiatement après avoir stoppé le tir de son adversaire.

15.10.65-2. De faire avec son maillet un tour complet (moulinet) si un adversaire ne se trouve pas à proximité.

15.10.65-3. De jongler avec le ballon en le faisant rebondir sur le maillet.

15.10.65-4. De jouer le ballon et de marquer le but avec les roues.

15.10.65-5 De sortir ou rouler hors des limites du terrain pour faire acte de jeu.

15.10.65-6. De frapper le ballon avec la tête ou toute partie du corps (sauf dans les cas de l'article 23.2.).

15.10.65-7. D'accrocher le maillet d'un adversaire lorsque celui-ci est en train de frapper la balle à condition que le joueur le fasse avec un bras raide. Le joueur accrochant le maillet de son adversaire doit retirer son maillet aussitôt après qu'il a empêché son adversaire de jouer la balle.

15.10.65-8. Dans le cas où un joueur en possession de la balle laisse suffisamment de place sur sa droite entre lui et la balle pour qu'un adversaire se place sans contact entre lui et la balle, cet adversaire pourra jouer la balle sur sa propre droite et gagner ainsi le droit de passage.

15.10.65-9. Jouer la balle de n'importe quel côté du vélo. La balle peut être changée d'un côté du vélo vers l'autre (et inversement). En revanche, un joueur ne peut pas jongler du côté gauche de son vélo, tant qu'il est chargé

15.10.65-10. On considère comme autorisé toute action de jeu non interdite par le présent règlement.

15.10.65-11 De frapper le ballon avec la tête ou toute partie du corps (sauf article 22.3.13).

15.10.65-12 On considère comme autorisé toute action de jeu non interdite par le présent règlement.

Article 19 - Gardien de but

15.10.66. A l'intérieur de la zone de réparation et pourvu qu'il n'ai pas de pied à terre, il est permis au gardien de but :

15.10.66-1. De se placer dans la trajectoire d'un adversaire. Il a le droit de passage comme défini à l'article 21. Tous les joueurs adverses doivent l'éviter. Néanmoins, un gardien de but ne doit pas délibérément percuter un adversaire qui n'est pas en possession de la balle.

15.10.66-2. De repousser ou dévier le ballon avec la main gauche après avoir lâché son guidon.

15.10.66-3. 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, un pénalty est accordé à l'équipe adverse lorsque le gardien de but a touché le sol avant l'impact entre la balle et la bicyclette.

15.10.66-4. D'arrêter ou de dégager une balle aérienne avec les pieds.

Article 20 - Droit de passage

15.10.67. Le droit de passage est donné au joueur qui possède le ballon. Dans la zone de réparation, il perd son droit de passage au profit du gardien de but.

Article 21 - Rencontres

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

Article 22 - Fautes

15.10.69. Toute violation des présentes règles de jeu est déclarée faute. Si un joueur ou une équipe viole les règles du jeu, l'équipe opposée bénéficiera d'un coup franc à l'endroit où la faute s'est produite. En revanche, si une faute est commise par un joueur dans sa zone de réparation, l'équipe opposée bénéficiera d'un pénalty. Si la faute n'est pas estimée dommageable par l'arbitre, celui-ci peut laisser le jeu se poursuivre. L'arbitre peut accorder un but précédé d'une faute du camp défendant, pourvu qu'il n'ait pas utilisé son sifflet pour arrêter le jeu. On appelle cette façon de faire : "règle de l'avantage".

15.10.70. Un joueur ne peut pas :

15.10.70-1. Bousculer un joueur (sauf épaule contre épaule sans impact violent).

15.10.70-2. Bloquer ou gêner un joueur n'ayant pas le ballon.

15.10.70-3. Jouer ou toucher le ballon ou faire action de jeu avec un pied à terre. Dans un tel cas, le joueur ayant mis pied à terre doit s'éloigner de la balle et attendre qu'elle ait été touchée par un autre joueur avant de pouvoir à nouveau tenter de jouer le ballon.

15.10.70-4. Jouer ou toucher le ballon sans tenir son guidon de la main gauche.

15.10.70-5. Porter plus de 3 secondes le ballon avec le corps, le maillet ou la bicyclette.

15.10.70-6. Mettre le maillet dans la roue ou au travers de la bicyclette d'un adversaire ou sous celle-ci.

15.10.70-7. Attaquer un adversaire du côté opposé à celui où cet adversaire est en train de jouer la balle.

15.10.70-8. Couper la trajectoire avec impact ou zigzaguer devant le joueur ayant la balle et donc le droit de passage.

15.10.70-9. S'arrêter devant le joueur en possession du ballon.

15.10.70-10. Projeter ou lâcher sa bicyclette ou son maillet pour arrêter le ballon ou gêner son adversaire.

15.10.70-11. Forcer le droit de passage entre la balle et le joueur qui la joue sur son propre côté droit.

15.10.70-12. Frapper la roue d'un adversaire quand celui-ci a engagé sa roue entre sa bicyclette et le ballon sans aucun danger.

15.10.70-13. Dresser son vélo ou son maillet devant un adversaire.

15.10.70-14. Jouer volontairement le ballon avec le pied.

15.10.70-15. Monter sa bicyclette d'une façon dangereuse ou conduire une bicyclette en mauvais état.

15.10.70-16. Frapper ou retenir le maillet d'un adversaire (sauf tel que décrit par l'article 19.1.).

15.10.70-17. Arrêter ou dévier le ballon avec la main gauche après avoir lâché le guidon.

15.10.70-18. Tenir des propos insultants ou menaçants envers quiconque ou contester les décisions de l'arbitre.

15.10.70-19. Abuser du droit de passage en changeant soudainement de direction avec un angle proche de 90 degrés vers un adversaire dans le but de le percuter.

15.10.71. L'article 20 (Gardien de but) prévaut sur les textes du paragraphe précédent (23.2.) en cas de contradiction.

15.10.72. Si l'arbitre estime la faute partagée, il remet le ballon en jeu en "chandelle" de la façon suivante : à l'endroit où la balle était située lorsque la faute a été sifflée, deux joueurs, un de chaque équipe, sont mis face à face, chacun dirigé vers le camp adverse. A égale distance des deux joueurs, ils laissent tomber le ballon au sol. Celui-ci ne peut être touché qu'après un rebond. Dans cette phase de jeu, la balle peut être touchée plus d'une fois de suite par les joueurs. Tous les autres joueurs doivent se trouver à une distance minimum de 10 mètres (10,936 yards). Si cette faute a eu lieu à moins de 10 mètres (10,936 yards) d'un but, la "chandelle" est jouée à un minimum de 10 mètres (10,936 yards) de ce but en suivant une ligne imaginaire partant du centre du but et passant par l'endroit où la chandelle aurait dû se jouer, de manière à garder le même angle par rapport au centre du but.

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

15.10.73. Après chaque arrêt de jeu, la remise en jeu du ballon se fait consécutivement à un coup de sifflet de l'arbitre.

15.10.74. Tous les joueurs de l'équipe qui n'est pas chargée de la remise en jeu (sur coup franc, corner, sortie de but, engagement après un but, sprint de début de période, chandelle) doivent être à plus de 10 mètres (10,936 yards) du ballon jusqu'à ce que la balle soit frappée. L'arbitre ne sifflera pas la remise en jeu tant que tous les joueurs ne sont pas correctement positionnés.

15.10.75. Sauf pour les sprints de début de période et pour les chandelles, le joueur effectuant la remise en jeu ne peut toucher le ballon qu'une seule fois et ne peut toucher à nouveau la balle que si elle a été touchée par un autre joueur ou un autre vélo.

15.10.76. Le ballon est en jeu lorsqu'il a parcouru une distance égale à sa circonférence. Si le ballon est manqué par le tireur et n'effectue pas cette distance, l'arbitre fait rejouer la remise en jeu. La partie ne sera considérée comme ayant à nouveau démarré que si la balle a été frappée par un maillet.

15.10.77. Si le joueur effectuant la remise en jeu envoie le ballon contre sa roue ou sa bicyclette, l'arbitre laisse le jeu se dérouler. Le joueur ayant effectué la remise en jeu doit alors s'éloigner de la balle et ne pourra pas la toucher à nouveau tant qu'un autre joueur ne l'aura pas touché lui-même ou avec son vélo. Si la remise en jeu ainsi effectuée se conclut directement en but, l'arbitre fait rejouer la remise en jeu.

15.10.78. Si une faute est commise en dehors de la zone de réparation, mais à moins de 10 mètres (10,936 yards) du but, l'arbitre recule l'endroit de la remise en jeu sur une ligne imaginaire partant du milieu du but et passant par l'endroit de la faute à 10 mètres (10,936 yards) de la ligne de but.

Article 25 - Penalty

15.10.79. Lorsqu'il y a penalty, l'arbitre doit veiller à ce que les joueurs respectent le placement suivant :

15.10.79-1. Le gardien de but est sur la ligne de fond entre les poteaux de but.

15.10.79-2. Le tireur est à proximité du ballon.

15.10.79-3. Les autres joueurs des deux équipes sont derrière la ligne des 25 mètres du camp où le pénalty est tiré et ne peuvent franchir cette ligne tant que la balle n'a pas été jouée.

15.10.80. 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 correctement.

15.10.81. Au coup de sifflet de l'arbitre :

15.10.81-1. Le tireur joue le ballon à l'arrêt ou en roulant sans avoir de pied à terre au moment où il touche la balle. Le tir doit être direct et s'effectuer en un seul toucher de balle.

15.10.81-2. Le gardien de but ne peut qu'avancer sur sa ligne de but. Il ne peut pas aller en direction du ballon.

15.10.81-3. Si le ballon est renvoyé par le gardien de but, son vélo, la barre transversale ou les poteaux, il est à nouveau en jeu. Tous les autres joueurs, y compris le tireur et le gardien de but, peuvent alors le jouer.

Article 26 - Joueurs mis hors jeu

15.10.82. 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.

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.

15.10.83. Suivant la gravité des faits, l'arbitre a la possibilité de passer directement aux étapes 2 et 3. Les cartons jaunes et rouges attribués en cours de match devront être inscrits sur la feuille de match.

15.10.84. Aucun joueur exclu du terrain à tout moment du match ne pourra être remplacé durant le temps de l'exclusion.

Article 27 - L'arbitre

15.10.85. L'arbitre officie à pied.

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

15.10.87. L'arbitre doit être considéré comme "accident de terrain", si un but vient à être marqué à la suite d'un rebond sur lui, il valide ce but.

15.10.88. L'arbitre peut consulter les arbitres de touche et les arbitres de fond, mais sa décision est irrévocable.

Article 28 - Fin de partie

15.10.89. La fin d'une période est sifflée par l'arbitre, si possible lorsque le ballon se trouve en plein jeu. L'arbitre doit attendre la conclusion d'un pénalty, d'un corner ou d'un coup franc.

Article 29 - Forfait - Equipe incomplète

15.10.90. 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.

15.10.91. Seul l'organisateur dont relève la rencontre est habilité pour entériner le forfait.

15.10.92. Une équipe peut être admise à jouer si elle se compose au minimum de 4 joueurs.

Si plusieurs joueurs d'une même équipe se sont rendus indisponibles par blessure ou expulsion et si l'équipe n'est plus en mesure de présenter sur le terrain le minimum réglementaire de 4 joueurs, l'arbitre arrête la partie et informe l'organisateur.

Article 30 - Accidents - Changement de matériel

15.10.93. 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.

15.10.94. 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).

15.10.95. En cas de blessure, le joueur doit sortir du terrain pour se faire soigner (sauf si la blessure est suffisamment sérieuse pour que le joueur ne puisse être bougé).

15.10.95. 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 de 10 mètres (10.936 yards) autour de la zone médiane. Le gardien de but est autorisé à entrer en jeu par la ligne de fond. Le joueur souhaitant entrer sur le terrain doit avoir demandé et obtenu l'accord de l'arbitre pour entrer en jeu.

Article 31 - Entrée en cours du jeu

15.10.96. 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.

15.10.97. Le gardien de but est autorisé à entrer en jeu par la ligne de fond.

15.10.98. Le joueur doit avoir demandé et obtenu l'accord de l'arbitre pour entrer en jeu.

15.10.99. 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

15.10.100. Si le terrain est rendu impraticable avant ou pendant la partie, seul l'arbitre est habilité pour juger de l'opportunité d'interrompre ou reprendre le match. Il peut prendre l'avis des deux capitaines.